CLUB



Año 6 No.11
Precio $12.00 M.N.

TIPS DE:
CLAY FIGHTERS 63 1/3
MISCHIEF MAKERS
MULTIRACING CHAMPIONSHIP
GOLDENEYE 007

CONOCE A:
BOMBERMAN 64
MYSTICAL NINJA 64
EARTHWORM JIM 3
NFL QUARTERBACK CLUB 98
MADDEN FOOTBALL 64
QUEST 64

DIDDY KONG RACING

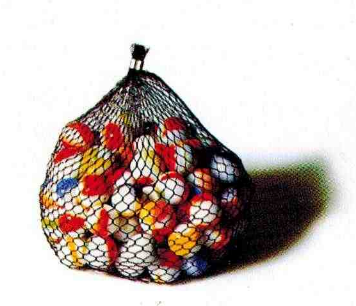
3ª PARTE DEL CURSO DE HTML

¡GANATE COMPUTADORAS, NINTENDOS 64 Y MUCHO MAS! EN NUESTRO CONCURSO DE ANIVERSARIO



Su sabor no es juego de niños.

Las bebidas de fruta Boing tienen la variedad de sabores que los niños prefieren. Y para que permanezcan siempre frescas sin necesidad de conservadores, están envasadas en Tetra Brik, los envases más modernos porque no dejan pasar nada a su interior, ni el aire ni la luz. Por eso el sabor de Boing siempre es **Frutalmente delicioso.**







Existen N razones para encontrar el rombo oculto de la portada.

Diddy Kong Racing

Pues vaya que sí fue una sorpresa el anuncio tan repentino de este juego. Si a simple vista este título te parece una secuela de Mario Kart 64, lee el reporte y verás que estás muy equivocado.



12

Mischief Makers



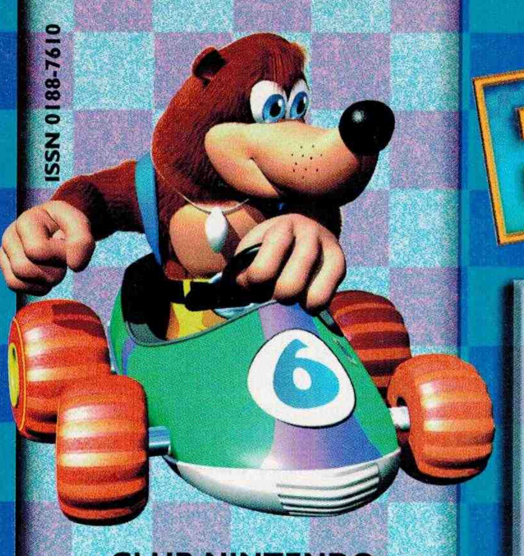
Checa este artículo con la primera parte de los Tips del juego de Mischief Makers para el N64. Básicamente en él verás la localización de las Gemas de color dorado, para que así puedas ver el final completo de este juego.

20

Página 64

Este mes tenemos una serie de adelantos de juegos geniales para el N64. Entre los títulos que podrás conocer tenemos Madden Football 64, Quest 64, The Legend of the Mystical Ninja 64, Multiracing Championship y NFL Quarterback 98.

ISSN 0188-7610



EDITORIAL

Concluyó el primer concurso de dibujo patrocinado dentro de la revista Club Nintendo. El resultado fue excelente, no sólo en cuanto a la cantidad de los participantes, sino mucho más aún a la calidad creativa de los dibujos.

Poco a poco, anunciantes como Kellogg's han decidido apostarle a un caballo llamado Club Nintendo que está demostrando ser un pura sangre pues, como lo hemos dicho, no somos una revista estática que se lea y se olvide, sino todo lo contrario. Club Nintendo es una revista de colección, de consulta, cuyos lectores no están tan solo con una lamparita en la cabecera de su cama leyendo mientras llega el sueño. Club Nintendo provoca reacciones, motiva a la acción y eso quedó demostrado por un lado en este primer concurso de dibujo de Froot Loops de Kellogg's y por otro con la increíble respuesta para ganar el control dorado.

Algo que estaba muy claro para quienes hacemos la revista fue confirmado por nuestro patrocinador en este concurso de dibujo: los lectores de Club Nintendo son creativos y muy apasionandos. Muchas gracias a Kellogg's por creer en nuestra revista y gracias a ti por demostrar que los lectores de Club Nintendo son "interactivos" y muy fieles a sus pasiones y a los patrocinadores que nos apoyan.

Como ves nuestro concurso de aniversario, este año está siendo patrocinado por Yopli... y los premios están ¡excelentes! Así que hay que seguir interactuando entre la revista, los lectores y patrocinadores para que esta revista siga llegando a tus manos.



CLUB NINTENDO

Año VI # 11 Noviembre 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO:
Adrián Carbajal
DISEÑO:
Francisco Cuevas Ortiz
ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION:
Jesús Medina
Víctor Arjona "Joe"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02

EJECUTIVOS DE VENTAS
Jackie Torres,
Otilia Pérez,
Guillermo Uscanga,
Montserrat Fabré,
Mario Velasco,
Javier González,
Ma. Elena Serrano

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fé C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: José Taméz

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION: Juan Carlos Espinoza
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO

Responsable: Víctor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

PRINTED IN MEXICO



YOPLI Y LA REVISTA CLUB NINTENDO
TE INVITAN AL SENSACIONAL CONCURSO DE ANIVERSARIO...
CUENTA TU YOPLI AVENTURA
QUESO TIPO PETIT SUISSE
SI TIENES ENTRE 4 Y 12 AÑOS, ECHA A VOLAR TU IMAGINACIÓN Y CUÉNTANOS CON DIBUJOS UNA YOPLI AVENTURA EN DONDE LOS YOPLI CUATES Y TÚ SEAN LAS ESTRELLAS Y ESTÉN HACIENDO ALGUNA TRAVESURA, JUGANDO O DIVIRTIÉNDOSE MUCHÍSIMO.
¡TÚ TRANQUILO!, ÉSTE NO ES UN CONCURSO DE DIBUJO. SE CALIFICARÁ TU IMAGINACIÓN Y LA ORIGINALIDAD DE TU HISTORIA. SABOREA UN DELICIOSO YOPLI Y LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES EN LA SIGUIENTE HOJA PARA QUE TE LLENES DE NUTRI-DIVERSIÓN Y TE INSPIRES.

YOPLI-INSTRUCCIONES

A CONTINUACIÓN TE PONEMOS UN EJEMPLO DE CÓMO DEBES HACER TU **YOPLI**-AVENTURA.
LOS DEMÁS CUADRITOS SON PARA QUE AHI HAGAS LA TUYA.

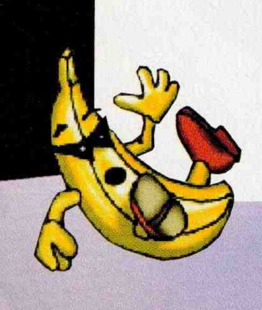
1

EJEMPLO:



2

3





DESPRENDE ESTAS 2 HOJAS (NO LE PASARA NADA A TU REVISTA) Y ENVÍALAS ACOMPAÑADAS DE UN CÓDIGO DE BARRAS DE **YOPLI**, (ES EL CUADRITO CON RAYITAS Y NUMERITOS QUE TRAE LA ETIQUETA DE TU YOPLI), ANTES DEL 30 DE DICIEMBRE A:

EDITORIAL TELEVISA,
CON LA SRITA. LETICIA TORRES EN:
AV. VASCO DE QUIROGA 2000, EDIFICIO E, 1ER PISO. SANTA FÉ. CP 01210.
MEXICO D.F.

03119878

4

5

6

PUEDES MANDAR LAS **YOPLI**-AVENTURAS QUE QUIERAS PERO RECUERDA QUE **NO** PUEDES UTILIZAR COPIAS FOTOSTÁTICAS. **TIENEN QUE SER LAS HOJAS ORIGINALES DE LA REVISTA**.

YOPLI-TIPS

TE VAMOS A DAR UNOS TIPS ACERCA DE LOS **YOPLI**-CUATES PARA QUE LOS CONOZCAS MEJOR. RECUERDA QUE EN TU **YOPLI**-AVENTURA TAMBIÉN TIENES QUE SALIR TÚ.



EDAD: MÁS O MENOS COMO TÚ.

DIRECCION: AVENIDA DEL DURAZNO #2. COL YOPLILANDIA.

YOPLI FAVORITO: TODOS, PERO SE VUELVE LOCO CON EL DE FRUTAS TROPICALES.

DEPORTE FAVORITO: DEVORAR **YOPLI**, JUGAR **NINTENDO** Y ANDAR EN PATINETA.

YOPLI-CUATE



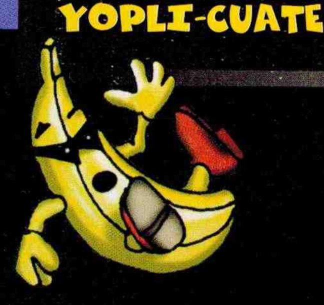
EDAD: MÁS O MENOS COMO EL YOPLI-CUATE.

DIRECCION: AVENIDA DE LAS PIÑAS #5, COL YOPLILANDIA.

YOPLI FAVORITO: ESTÁ ENAMORADA DEL DE FRESA PERO TAMBIÉN LE GUSTAN LOS OTROS.

DEPORTE FAVORITO: DEVORAR **YOPLI**, JUGAR **NINTENDO** Y EL HULA-HULA.

YOPLI-CUATA







TE VAS A PODER GANAR FABULOSOS PREMIOS Y LA OPORTUNIDAD DE QUE TU **YOPLI-AVENTURA** ¡SALGA EN LA TELE! NO ES CUENTO ¿EHHH?...

PREMIOS

- **1°, 2° Y 3ER LUGAR**: UNA COMPUTADORA **COMPAQ** PRESARIO PENTIUM 2110
- **DEL 4° AL 6° LUGAR**: UN NINTENDO 64
- **DEL 7° AL 15° LUGAR**: EL CARTUCHO QUE TÚ QUIERAS DE SUPER NINTENDO O NINTENDO 64
- **DEL 16° AL 30° LUGAR**: UN AÑO COMPLETO DE LA REVISTA CLUB NINTENDO ¡COMPLETAMENTE GRATIS!
- **DEL 31° AL 100° LUGAR**: UNA GORRA DE NINTENDO, DE LAS QUE NO SE PUEDEN CONSEGUIR EN NINGÚN LADO.

SI GANAS, NOSOTROS TE LLAMAMOS POR TELÉFONO A MÁS TARDAR EL DÍA 30 DE ENERO DE 1998.

TU NOMBRE ______ TU EDAD ______ TU TELEFONO ______

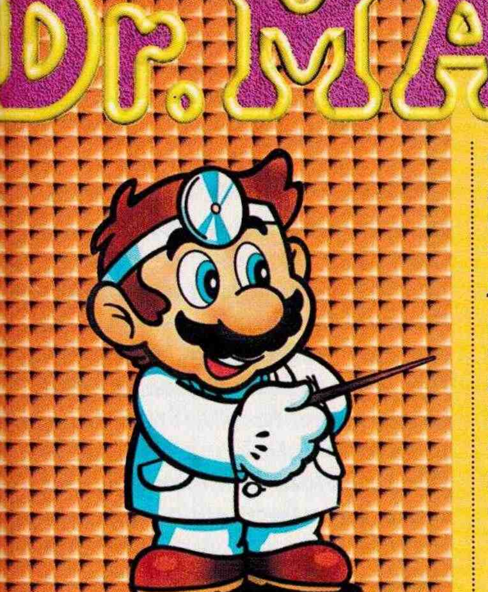
TU DIRECCION ______



¡QUE NO TE CUENTEN!



Dr. MARIO



Una vez en la sección de Luigi preguntaron que si era malo quitarle el jumper al N64 (el moradito ese) y él respondió que aparte de que no hay que quitarlo, mucho menos prenderlo sin él, sabemos que es una expansión de memoria y Luigi también dijo que en su momento nosotros podremos removerlo, pero no dijo en qué momento y mi pregunta es: ¿Esto se va a hacer para cuando se le conecte el Disk Drive al N64? Ahora, hablando del DD, mi preocupación es si seguiremos viendo juegos programados en formato de cartucho por más rato o si los programadores se van a inclinar por los discos que usa el DD y es que si algunos nos ha costado trabajo comprar el N64, imagínense ahora comprar otro aparato.

Germán Chavez Morales
Querétaro, Querétaro

En efecto. Una de las cosas que Nintendo ha asegurado, es que el DD tendrá una expansión de memoria (otro Jumper Pack), para que "funcione mejor" el DD junto con el N64. Si eres lo suficientemente curioso, puedes remover sin mucha bronca el Jumper Pack y volverlo a poner; pero definitivamente no lo recomendamos, pues si se te pierde esta pieza ya no vas a poder jugar. En alguna otra ocasión ya hemos mencionado que la intención de Nintendo es que los juegos no dejen de salir para formato de cartucho. Sin embargo, el DD ofrece una buena gama de posibilidades que es difícil asegurar algo así (a fin de cuentas, los que tienen la última palabra en este tipo de decisiones son los licenciatarios).

◆

Me gustaría que me contestaran lo siguiente: El Disc Drive va a tener entrada para modem ¿verdad?, pero me gustaría saber si Nintendo tendrá un servidor en la web como el famoso Kali o el Battle.net, la verdad que si Nintendo pudiera poner un servidor estaría genial ya que jugar en el 64 es mejor que en la PC, el 64 tiene mejores gráficas y aparte control. Creo que sería una magnífica opción poner un servidor en la Red. Bueno, gracias por su atención, espero me contesten.

Alberto Montoya Rodríguez
Los Mochis, Sinaloa

La versatilidad de un Modem es ya de sobra conocida por algunos de nuestros lectores, así que no hay que descartar que haya un servidor en la red (que a decir verdad, es lo menos probable), que te puedas conectar a algo parecido a un BBS (a grandes rasgos podemos decir que es como Internet, pero local) o que sólo te puedas conectar de un DD a otro. Conociendo a la gente de Nintendo, es muy probable que pueda ser cualquiera de estas opciones... o quizá algo extra. Lo bueno es que ya pronto habrá información oficial.

◆

Hola, aparte de saludarlos y decirles que su revista está mejor que nunca (a pesar del comic de AXY y SPOT) quiero preguntarles algunas cosas. ¿Qué no (por lo que se ve) es muy parecido el juego de Diddy's Kong Race al de Mario Kart 64? ¿Los CD's de Nintendo van a ser compatibles con PC y viceversa? Yo creo que podrían hacerlo vendiendo un programa de Nintendo donde se puedan abrir, o tal vez podrían inventar algún cable para conectar en N64 con una PC o si van a sacar Mario Paint 64 con una impresora o PC para poder imprimir los dibujos que hagas.

Enrique A. Limón
México, D.F.



Diddy's Kong Racing

Pues sí, a simple vista son muy parecidos los juegos de Mario Kart 64 y Diddy's Kong Racing, pero créenos que este último tiene muchos elementos que hacen que la apariencia sólo sea física, pero no al jugarlo. ¿CD de Nintendo? Seguramente te estás refiriendo al DD. Hay que remarcar que este formato (DD) no tiene nada que ver con el CD, que el Disc Drive es un sistema óptico de almacenamiento de datos.

◆

Permítanme felicitarlos por el excelente trabajo que han hecho con nuestra revista, pero ahora sigue lo bueno... las preguntas y sugerencias: 1.-¿Al señor Miyamoto le gusta mucho el número 7 o qué? Si se fijan bien son 7 hijos de Bowser, 7 estrellas en Mario RPG, 7 estrellas por nivel en Mario 64, 7 doncellas en Zelda -A Link to the Past-, 7 lu-

gares que debes visitar en Star Fox 64... ¿A qué se debe esto? 2.-En una entrevista a Miyamoto (para una guía de Star Fox 64) le preguntaron que cuánto pesaba. El contestó que 64 kg. ¿Es cierto o se puso a dieta para que coincidiera con el sistema más vendido en el mundo? Qué bueno que nuestra revista es de videojuegos, comics, películas, Internet y demás (No, no es sarcasmo). La verdad, todas estas cosas están muy ligadas entre sí, solamente les sugiero que les den más espacio.

Sergio Daniel Salinas Páez
Cd. Reynosa, Tamaulipas

Probablemente lo que nos mencionas sobre el número 7 no sea más que una coincidencia. Aunque hay que recordar que para muchos, éste es un número de buena suerte. Que Miyamoto pese 64 kilos no quiere decir que se haya puesto a dieta, sino todo lo contrario (antes pesaba menos). Aunque también hay que decir, que esa es otra coincidencia chistosa.

◆

A quien corresponda: Les mando este correo para preguntarles acerca del poder del N64, ya que hace tiempo salió al mercado el Jaguar de Atari que era de 64 bits, entonces, ¿el N64 es más poderoso que el Jaguar?

Luis Alonso Martínez Reyes
México, D.F.

En realidad el Jaguar no se puede comparar en poderío al N64, porque simplemente ¡No es una máquina de 64 Bit! Entre todos sus componentes, tenía un CPU central de 32 Bit y otro auxiliar de 32 Bit. La gente de mercadotecnia de Atari nos hizo creer que el Jaguar realmente era de 64 Bit. Este es el mismo caso del Neo Geo, pues se dice que tiene un procesador de 24 Bit, cuando en realidad su CPU es de 16 Bit (de los más potentes de esa cantidad de Bit) más otro CPU de 8. Esto sería como decir que el N64 es una máquina de 128 Bit, pues tiene 2 procesadores de 64, pero no es cierto, el N64 es de -obviamente- 64 Bit.

◆

Hola Club Nintendo; aquí estoy mandándoles un e-mail y la razón es la siguiente: en www.n64.com leí que Nintendo probablemente no lanzará el DD 64 en América ¿es eso cierto? Dicen eso porque según ellos Nintendo no ha hecho comentarios al respecto de su futuro en América.

Francisco Javier Zamarripa
Valle Hermoso, Tamaulipas

¡Más y más preguntas sobre el DD! Para empezar, te vamos a decir que una vez que visitamos Nintendo of America, nos comentaron que, de todas las páginas que hablan sobre el N64 en la red y que habían encontrado, ésta era la que tenía una mayor cantidad de noticias falsas (y de hecho, si la visitas muy seguido, te darás cuenta que así es). El hecho de decir que el N64 no llegará a América sólo porque Nintendo no ha hablado de este sistema, es bastante irresponsable para cualquier medio. Es muy obvio que si una compañía no habla de sus planes, es porque son secretos. Nosotros personalmente hablamos con gente de NOA y ellos nos dijeron que aunque tampoco ellos tenían mucha información, el Disc Drive está planeado para ser lanzado a principios del '98 en América.

◆

Saben si saldrá Stunt Race para el N64 ó una secuela para el SNES, me imagino que en especial para el N64 estaría de lo mejor. Me gustaría que pusieran el póster y que los dibujos, los aceptaran no sólo en el sobre, porque limita mucho poder hacerlo bien, sino que los aceptaran en hojas o en otros tamaños. Deberían poner un espacio dedicado a los dibujos, aunque fuera pequeño.

MARIO FERNANDO VALENZUELA M.
Hemosillo, Sonora

Una de las políticas de Nintendo es la de llevar a sus personajes más famosos de diferentes formatos al N64. Ya hemos visto casos como Mario, Star Fox y próximamente Donkey Kong, F-Zero y Zelda. Como podrás ver, todos estos personajes han aparecido en juegos que han sido muy populares. Realmente dudamos que esta serie vaya a llegar al N64, pues además de haber una buena cantidad de juegos de este género, lo que ofrecía este título de variedad en su época (gráficos poligonales) no es ningún problema para el N64. Sabemos que es bastante difícil dibujar en un sobre, pero ya de por sí es difícil escoger los dibujos que irán detrás del póster, seleccionar algunos de diferentes tamaños nos haría todavía más complicada esta elección (y lo sabemos por experiencia, cuando publicábamos cualquier tipo de dibujo hace unos años ¿Lo recuerdas?).



Stunt Race Fx

◆

He visto uno Controller Pak de cuatro veces mayor capacidad de memoria que el normal. He estado pensando en comprarlo pero como no son marca Nintendo, tal vez no sirvan o no duren mucho tiempo, me gustaría que me informaran



acerca de este Controller Pak y me dijeran si me conviene comprarlo o no.

Armando Valero Arreola
Tampico, Tamaulipas

Generalmente, de los aditamentos que no hablamos es porque no son oficiales y por lo tanto para nosotros son de dudosa calidad (de hecho, hay por ahí unos controles transparentes y otros con Turbo que sí tienen licencia de Nintendo, pero no nos los ha enviado la compañía que los hace para poder ver si sirven). Tal vez parezca el típico recordatorio que no puede faltar en cada ejemplar de la revista, pero si un artículo o aditamento no tiene sello de calidad de Nintendo, entonces no tienen ningún tipo de garantía y no lo reparan en el Taller de Luigi.

◆

Hola a todos, me gustaría que me respondieran algunas de mis preguntas: 1.-En el programa de Nintendomanía (creo que sí lo conocen ¿verdad?) al pasar imágenes de la primera escena del Star Fox 64 ponen una música muy parecida al Star Fox del SuperNes. Me gustaría saber si esa música corresponde al Star Fox 64 japonés o también es algún premio al hacer ciertas cosas dentro del juego. 2.- En ese mismo programa, una vez dijeron que estaban tratando de convertir al SNES en una minicomputadora, me gustaría saber si ese "rumor" es verdadero.

Cosme Damián Cavazos M.
Sn. Nicolás de los Garza, N.L.

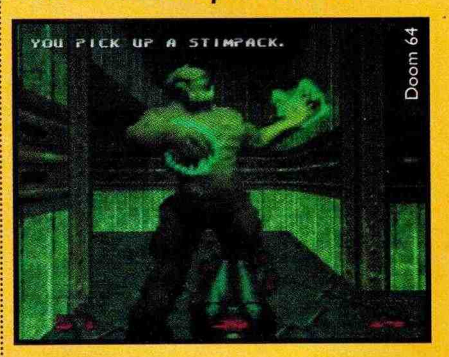
Seguramente en esa ocasión, se les ocurrió musicalizar con un disco que tiene "Arranges" o versiones especiales de la música de Star Fox 64. Pronto tendremos más información sobre el proyecto de Gamela de inciales MM (Ni nosotros sabemos todavía si se vaya a usar el SNES con este sistema, pero pronto lo sabremos).

◆

En un mail anterior les preguntaba acerca del título de GoldenEye y en la revista del mes de septiembre salió un pequeño análisis sobre el juego y se ve que realmente está mejor que el de Doom 64; lo cual me lleva a otra cuestión. ¿No creen que juegos como Doom no son lo suficientemente buenos para tener un formato de 64 bits? Lo sustento en el hecho de que no dejó de ser lo mismo que las anteriores versiones de Doom y aún así, ustedes hablaron muy bien del juego, deberían ser más objetivos con los títulos que salen para el 64, después de ver el trabajo con ISSS 64, Shadows of the Empire, Star Fox 64 (los que he visto y de los cuales puedo hablar), son infinitamente mejores que Doom. Ya sé que ustedes no programan los juegos, pero hacen los análisis y dan un veredicto sobre si es bueno o malo. Sean objetivos, y no por ser un juego para sistema Nintendo digan que es bueno. ¡Qué rollote me avente! Por cierto ¿Si se compra el N64 en U.S.A. se puede mandar el equipo con Luigi o sólo los comprados bajo licencia de Gamela?

Luis Durham LED MASTER
Querétaro, Querétaro

Tal vez es algo que no muchos crean, pero nosotros procuramos ser bastante objetivos cuando analizamos los juegos, pues sabemos que son caros y que nos odiarías si te hacemos comprar un juego que no te guste en lo más mínimo (nos ha pasado, así que sabemos lo que se siente). En el caso de Doom 64, lo que nosotros dijimos es que en muchos aspectos, es la mejor versión de Doom que se ha hecho... pero eso no quiere decir que deje de ser Doom. Probablemente a los que son aficionados a esta serie les gustó, pero este género ha ido progresando mucho y títulos como Turok o GoldenEye hacen ver ya al clásico Doom, como un juego muy primitivo (es como comparar King of Fighters '97 con el primer Street Fighter). Obviamente los géneros van evolucionando. Si compras tu equipo en E.U.A. sí puedes mandar a arreglarlo al Taller de Luigi, pero como no tiene la garantía de Gamela, te cobrarán las reparaciones.



Doom 64

◆

En el tianguis que se pone el sábado aquí en Irapuato, me fijé que en un puesto donde cambian y venden cartuchos de Super Nintendo, había de Dragon Ball el 2 y el 3, eran nuevos y se veían muy originales, también estaba el de Sailor Moon y cada uno costaba $ 210.00 Ustedes dijeron que no iban a venir esos dos cartuchos a nuestro país, además no eran japoneses y tampoco se veía que fueran piratas.

Humberto Galindo Dávila
Irapuato, Guanajuato

Nosotros nunca nos dejaremos de sorprender del grado de sofisticación que han ido adquiriendo los piratas para vender sus productos. Obviamente estos juegos no están autorizados para el mercado americano y sería muy fácil detectarlos si te venden un cartucho japonés (por la caja y la forma del cartucho), pero de algunos meses para acá, ya no es ningún problema hacer réplicas de las cajas y cartuchos americanos para

vender sus productos. Aunque vale la pena mencionar que por muy bien hechas que estén estas copias, siempre se detectan cuando te detienes a observarlas más detalladamente. Nosotros sólo te recomendamos que te fijes muy bien en la calidad de la caja (fotos y dibujos) cuando veas un cartucho de estos, para que te des cuenta si son originales o no.

Unos comentarios: Si van a desperdiciar espacio, háganlo con información o respondiendo dudas de viejos cartuchos del SNES, o con su padrísima sección del NET o el olvidado Control de los Profesionales y no respondiendo con extensos tips que ya han dado desde hace tiempo.

Carlos Arturo Chico Luis
México, D.F.

No soy muy bueno en esto de Internet, así que el Club Net es una de las razones por las que no voy a dejar de comprar su... la... bueno nuestra revista. El primer curso está ¡excelente! y bueno ¿donde están los demás? Algo que me enojó en serio y soy lo más sincero... Donkey Kong Country... otra vez y con tantas páginas... y en el mes de mi cumpleaños... pero los perdono como ustedes perdonan a los que los ofenden...

Behring Bautista Pérez
Oaxaca, Oaxaca

Bueno, debo felicitarlos ya que por primera vez desde hace varios meses, nuestra revista ha salido a tiempo (¡ya era hora!). ¿Amazing Computer Modeling? por favor... ¿por qué cometen ese tipo de errores? Eso es lo que en este número (#9) ustedes dicen que significa ACM, siendo que en la misma caja del cartucho Nintendo, dice que ACM significa Advanced Computer Modeling. Nada más confunden a otros chavos. Por otra parte ¿por qué gastan páginas con tips de juegos que ustedes ya han revisado en revistas anteriores? No creo que sea justo para aquéllos como yo, que hemos comprado todas sus revistas.

Alfonso Solís Salazar
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Como ya habíamos mencionado, el hecho de dar Tips de relanzamientos era para que los videojugadores que acaban de comprar estos títulos no se quedaran atorados en ellos. Desafortunadamente nosotros no pensamos que las páginas que le dedicamos a DKC fueran a parecer demasiadas. En este caso ofrecemos una gran disculpa y aprovechamos -como siempre- para recalcar lo importante que es que haya una buena comunicación entre lectores como tú y nosotros.



Les escribo para decirles que me compré un Controller Pak de marca Mad Catz y cuando empecé a jugar, me di cuenta de que ya tenía grabado algo de Wave Race, me podrían decir ¿qué significa esto? Además, estaba leyendo nuestras revistas y también me di cuenta de que a veces responden muchas cartas de un lugar y de otros lugares casi nunca.

David Alvarez
Ensenada, Baja California

Pues lo único que significa es que en el lugar donde compraste tu Controller Pak ya lo habían abierto y hasta lo usaron para grabar cosas en él. Este es otro de los grandes inconvenientes de comprar cosas en lugares no autorizados. Nosotros no respondemos las cartas porque vengan o no, de un lugar específico de la República Mexicana. En lo que nos basamos para responder las cartas, es en el hecho de que tengan dudas muy comunes o cosas interesantes. Te aseguramos que la dirección, es lo último que vemos en una carta.

Notas del editor:
Por favor, ¡No mandes dinero en tus cartas! Ya sabemos que una vez mencionamos algo sobre un billete, pero eso era broma (y lo dijimos). Enviar dinero en cartas está prohibido por el Servicio Postal Mexicano y de otros países, así que mucho cuidado. También queremos avisarte que es muy probable que pronto cambiemos nuevamente nuestra dirección, por lo que debes estar muy atento a esta sección. Por lo pronto, puedes seguir escribiéndonos a:

Revista Club Nintendo
Esperanza # 957 Interior 402
Col. Narvarte. CP 03020
México, D.F.

Si tienes acceso a Internet, entonces también podrás enviarnos un e-mail a la siguiente dirección:

clubnin@internet.com.mx

Y en efecto: el truco que publicamos en el ejemplar del año 6 número 9 página 88 de ISSS 64 para sacar a los equipos especiales no funciona. La clave es la siguiente: En la pantalla de presentación espera a que aparezca el logo del juego, entonces introduce la siguiente secuencia (en el control Pad) Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A, después presiona y mantén Z y luego presiona Start. Pedimos una gran disculpa.

NINTENDO® SHOSHINKAI SHOW

D.F.

Sábado 29 de Noviembre

de 13:00 a 19:00 Hrs.

ROCK La Boom CLUB

Rodolfo Gaona No. 3 Lomas de Sotelo

Venta de Boletos:

La Boom 580 6473
Pericentro 557 1765
Tepeyac 759 0111
Insurgentes 687 7359
Taller de Luigi 535 2090

MONTERREY

Sábado 6 de Diciembre

de 14:00 a 19:00 Hrs.

Ciudad de Paris
Av. Humberto Lobo
No. 520 Col. del Valle
San Pedro Garza.

Venta de Boletos:

356 5200
356 5202
356 9831
356 2260

PUEBLA

Domingo 7 de Diciembre

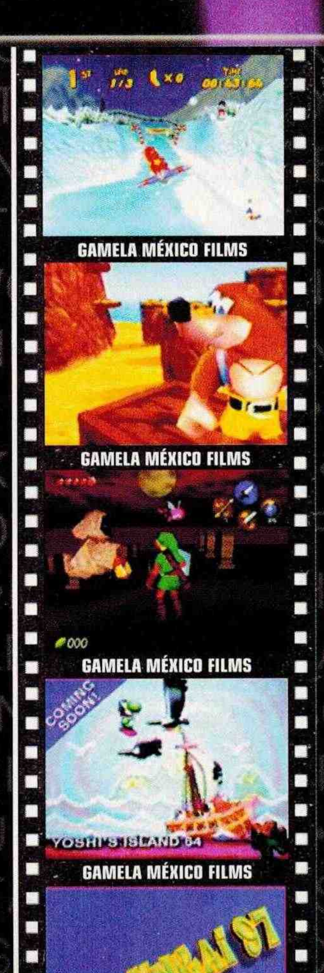
de 14:00 a 19:00 Hrs

Discoteque Colors
Recta Cholula

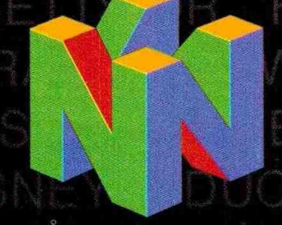
Venta de Boletos:

Play Force
452 641, 489 363
374 137





PREPARATE PARA 1998 Y SIENTE EL PODER DE LA



GAMELA MÉXICO te Invita

Tú sabes si te lo pierdes, cupo limitado.

NUESTRA PORTADA

Aunque a primera vista parece un Mario Kart, Diddy Kong Racing no es un juego 100% de carreras. Si realmente quieres acabar el juego, tendrás que ganar las carreras, buscar monedas, encontrar llaves ocultas, ganar globos y derrotar a jefes. En realidad, este título es la combinación de Mario 64 y Mario Kart, aunque hay partes que recuerdan a otros juegos como PilotWings o Wave Race, pero a pesar de esto, la gente de Rare le echó muchas ganas para que Diddy Kong Racing tuviera su propia personalidad y en verdad que lograron crear un gran título que va a dar mucho de qué hablar en los siguientes meses.



Además de estos personajes, están Wizpig que es el malo del juego y a quien tendrás que retar cuando estés en una parte muy avanzada del juego. Otro de los personajes del juego es este elefante, que es el genio de la isla y con sus poderes mágicos convertirá tu vehículo en cualquiera de los tres que existen (ahorita hablamos de ellos). Su posición está en la parte principal de la isla y para llamarlo basta con que toques el claxón (ya que los vehículos están equipados con uno de estos), mientras estás estacionado.

Este reloj se llama T.T. y te dirá qué es lo que has recolectado y también te permitirá jugar en las pistas en modo de Time Trial o en los retos de los jefes (más adelante te diremos qué pasa con este último punto). A él lo encuentras en el Lobby de los niveles, que es el lugar donde se encuentran las puertas que te llevan a cada una de las pistas.

Los vehículos que utilizas para moverte en el juego son:



El carro con el que puedes ir a grandes velocidades por tierra. Si llegas a caer en el agua, podrás flotar gracias al aire de las llantas, sin embargo, tu velocidad se verá muy reducida.



El Hovercraft que se desplaza con facilidad en cualquier tipo de terreno, aunque acostumbrarte al control de este vehículo te puede tomar un poco de tiempo. El Hovercraft es el único de los vehículos que sí puede "brincar".

El avión te será muy útil en escenas como la última del primer nivel, donde no existe piso y la pista va por sitios que se encuentran en partes altas y que son inalcanzables con los otros vehículos. Con el avión puedes hacer barriles o somersaults, que son muy útiles para esquivar proyectiles o para pasarte detrás de alguno de tus perseguidores y dispararles.





Para poder competir en las diferentes pistas del juego, tienes que ir juntando globos para ir abriendo las puertas. Sólo puedes abrir las que tengan un número menor o igual al número de globos que tienes (tal y como ocurre con las estrellas de Super Mario 64). Al competir en una pista, tienes que llegar en primer lugar si quieres obtener un globo de parte del genio de la isla. Con estos globos tendrás acceso a más pistas.



En un nivel, al juntar los globos de todas las pistas, podrás enfrentarte al jefe del nivel quien te retará a una carrera en una pista especial. Si consigues ganarle, te propondrá un nuevo reto que consiste en encontrar y tomar las 8 monedas de cada una de las pistas del nivel. Estas monedas están regadas por las pistas y muchas veces se encuentran ocultas en caminos alternos o en atajos que a primera vista pasan desapercibidos, así que si no te habías dado cuenta de algún camino, podrás hacerlo mientras buscas las que te hacen falta. Desafortunadamente, esta tarea de obtener las monedas no es tan fácil ya que también tienes que llegar en primer lugar lo cual es muy difícil sobre todo cuando las monedas están en posiciones muy incómodas o cuando están en un lugar que te impide tomar atajos o turbos. Aquí te vamos a hacer la primera recomendación: trata de tomar la mayor cantidad de monedas que puedas desde la primer vuelta y en caso de que existan monedas en caminos diferentes, toma primero las que estén en el camino más largo, para que después te consentres en los atajos.





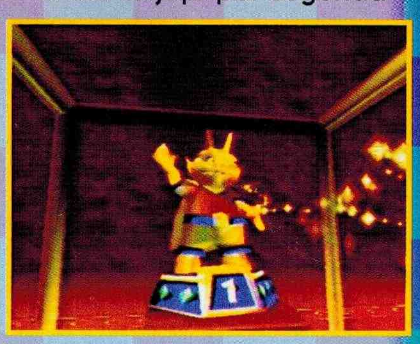




Ya que por fin lograste obtener el primer lugar con las 8 monedas en todas las pistas de un nivel, además de conseguir un globo por cada pista, te enfrentarás otra vez al jefe que ahora se pondrá más loco, ya que las trampas que te va dejando serán puestas en lugares que causan mucho daño.



Cuando consigas vencer al jefe por segunda vez, obtendrás una pieza del amuleto y podrás competir en todas las pistas "de corrido", o sea, en modo de Gran Prix. Si logras quedar en primer lugar general, además del globo, conseguirás una estatua de oro con la forma del genio.



items

Mientras vas compitiendo, te encontrarás con globos que te dan items dependiendo del color que tengan. Si tomas dos veces consecutivas un globo del mismo color sin haber usado el item del primero, entonces recibirás una mejora a este item:



Los globos rojos te dan un misil que al ser disparado se sigue derecho hasta chocar con algo. Al decir que se sigue derecho, nos referimos a que si estás en una subida y disparas el misli, éste seguirá su camino hacia el cielo sin cambiar de dirección aunque la subida haya terminado. Si consigues otro globo rojo (sin usar el misil) obtienes el misil teledirigido que seguirá al competidor enfrente de ti.



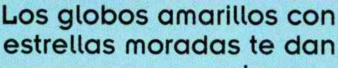
Cuando toques un tercer globo rojo (teniendo el misil teledirigido), podrás disparar 10 misiles. En caso de que gastes hasta 9 de ellos y tomes otro globo rojo, el contador regresará a 10.

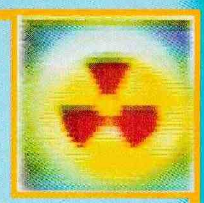






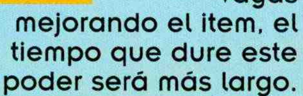
Los globos azules te dan un boost con el que saldrás rápido por unos instantes. Si consigues 3 globos azules, el poder del boost será impresionante.



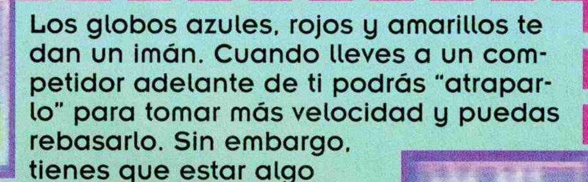




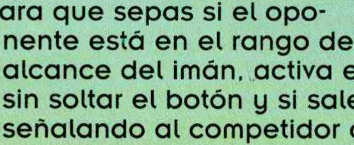
Los globos amarillos con estrellas moradas te dan un poder que te hace invulnerable por unos instantes. Conforme vayas mejorando el item, el tiempo que dure este poder será más largo.







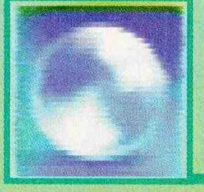
Los globos azules, rojos y amarillos te dan un imán. Cuando lleves a un competidor adelante de ti podrás "atraparlo" para tomar más velocidad y puedas rebasarlo. Sin embargo, tienes que estar algo cerca de él, ya que el imán no es muy poderoso; aunque conforme vayas mejorando este item, la distancia entre el competidor de adelante y tú, podrá ser mayor. Para que sepas si el oponente está en el rango de alcance del imán, activa este poder sin soltar el botón y si sale una cruz señalando al competidor de enfrente, entonces puedes soltar el botón para que el imán lleve a cabo su función.





Los globos verdes te dan aceite que ocasionan que los vehículos se derrapen. La mejora del aceite es la mina que causa mayores daños. Al conseguir el 3er. globo verde, obtienes una burbuja que captura al vehículo que pase por ella y lo mantiene encerrado por un rato mientras lo eleva quitándole mucho tiempo.





Ahora, echémosle un ojo a las pistas y a los jefes.

El primer nivel (Dino Domain), es algo así como una tierra olvidada por el tiempo, ya que te encontrarás con dinosaurios que andan por las

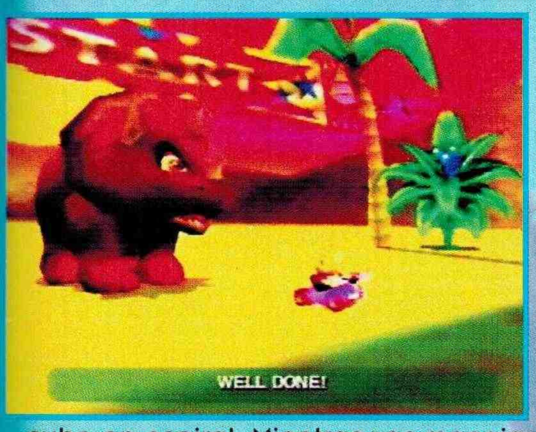




pistas muy quitados de la pena.
Esto puede traer graves consecuencias, ya que



por su tamaño no les importará aplastar a los competidores. Las pistas pasan por cuevas, lagos y hasta cavernas, cuyo interior está lleno de lava candente.



El jefe de este nivel es un triceratops y por ser el primero, es el más fácil. Para vencerlo tendrás que llegar primero a la cima conduciendo tu vehículo por el camino que sube en espiral. Mientras vas manejando, te toparás con rocas que vienen rodando o columnas que caen. Además tienes que cuidarte de que el jefe no te atropelle, ya que pierdes velocidad. Obviamente, si te llegaras a salir de la pista, pierdes la carrera. Para que no sea tan difícil esta prueba, podrás contar con la ayuda de los items que consigues de los globos rojos y azules. De hecho estos 2 globos estarán presentes en las pistas de los otros 3 jefes.





Bueno y ¿Para qué te sirve tener las piezas del amuleto y las llaves?

Con las piezas que forman la cara de Wizpig, consigues que la cabeza que está en la parte central de la isla abra la boca para que puedas enfrentarte al jefe final, o sea, a Wizpig. Conforme vayas obteniendo las partes, la cabeza de Wizpig se irá armando poco a poco y lo podrás ver en cualquier momento.



Las llaves te abren una escena especial donde podrás enfrentarte contra otros 3 personajes controlados por el CPU en las escenas de Battle. Dependiendo de la escena, tendrás que hacer diferentes cosas para ganar una parte del amuleto con la forma de T.T. Puede que necesites quedar como el único sobreviviente de un combate o que necesites llevar objetos de un lugar a otro y acabar de hacerlo primero que los demás.





El segundo nivel, Sherbet Island, está en la parte de afuera de la isla. Aquí la acción se lleva a cabo en la playa, por lo que en la mayoría de las pistas de este nivel vas a usar el Hovercraft.



Tu recorrido te va a llevar a correr dentro de un galeón, sobre ballenas y cubiertas de barcos, por cuevas y por el interior de una fortaleza.



En estas pistas existen más caminos alternos donde algunos son atajos y otros esconden monedas.



Al ganar en todas las pistas te tocará enfrentarte contra un pulpo, en una pista donde hay troncos que impiden que avances libremente. Además el pulpo va dejando minas (en la primera vez) y burbujas (en tu segundo encuentro contra este jefe), lo que hace mucho más difícil tu misión. Cuando llegues a rebasarlo, ten cuidado de no quedar encerrado en una de las burbujas que te arroja este individuo (este consejo es para la 2a. parte); trata de pasarlo usando un boost para no quedar tan cerca de él.







El siguiente nivel se encuentra en una zona bastante fría llamada SnowFlake Mountain. Aquí encontrarás muñecos de nieve, cuevas formadas por hielo, inmensas bolas de nieve que bajan rodando por pendientes, lagos congelados y hasta una aldea localizada por la mitad de una de las pistas.





Por cierto, en la pista Snowball Valley encontramos un bug (el primero de este juego), que consiste en llegar a la entrada del iglú donde vienen bajando las bolas de nieve. En la parte de la derecha del iglú (sin entrar en él), usando el Hovercraft trata de saltar la barda lo más pegado posible a la derecha y así atravesarás la pared del fondo para llegar a la meta. Esto no es un atajo, ya que lejos de adelantarte, te regresa al principio de la vuelta; sin embargo, es un bug chistoso.





El jefe de esta parte del juego es una morsa que competirá contigo, para ver quién llega primero al final del camino que pasa por una cueva muy profunda. En esta parte es necesario que ya te hayas acostumbrado a usar el Hovercraft, pues éste es el vehículo que vas a usar.





Dragon Forest es el 4o. nivel y como podrás observar, competirás por las calles de una aldea o inclusive, en el interior de un castillo. Existe un río que está lleno de troncos que hacen más difícil la carrera, porque además de alentarte, pueden pegarte si otro competidor choca con ellos, ya que esto ocasiona que el tronco comience a girar. Cuando estés compitiendo por las calles de las aldeas, abre bien los ojos, existen atajos muy bien disfrazados, como este pozo que oculta un pasaje subterráneo.





El jefe de esta parte, es un dragón que además de salir primero, va disparando fuego que causa muchos contratiempos. Para poder ganarle tendrás que pasar por el interior de 2 cuevas de manera impecable y tomando los misiles para que puedas dispararle e impidas que se vaya. También necesitarás la ayuda de los globos azules (aunque no de todos), ya que hay unos que te quitan mucho tiempo tomarlos.



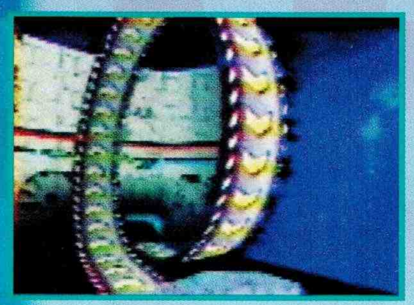


Los problemas aumentarán en la segunda contienda contra el dragón, ya que dispara más flamas y va más rápido.

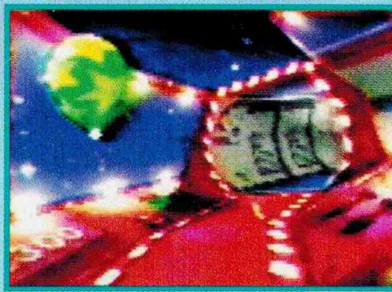


Ya que hayas juntado las cuatro partes del amuleto que forma la cara de Wizpig, podrás entrar por la boca de la cabeza que está en la parte principal de la isla. Aquí adentro te enfrentarás al mismísimo Wizpig, que competirá contra ti a pie (tal vez te rías ahorita, pero cuando llegues a enfrentarlo, verás que no es nada fácil). Ten mucho cuidado con él, ya que no le importa por dónde estás conduciendo.





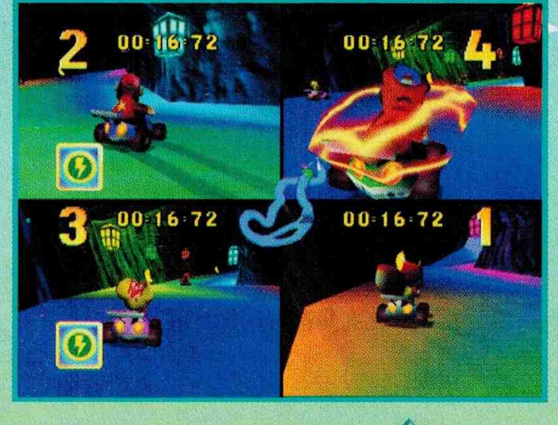
Sin embargo, el reto no acaba aquí, existen otras 4 pistas que forman parte de un nivel llamado Future Fun Island y que están muy locas. Aquí tendrás que esquivar a las naves que salen de repente, para interceptarte disparando rayos láser aunque también hay partes donde estos rayos salen de las paredes.



Y si piensas que es muy poco reto enfrentarte a Wizpig usando tu carro, espera a ver lo que viene más adelante.



Por último, hay que mencionar que este título puede ser jugado hasta por 4 jugadores y que gracias a la nueva tecnología de Rare las gráficas del juego no pierden calidad en estas situaciones como pasa en juegos como Wave Race, donde los efectos especiales de las olas se ven drásticamente afectados.





También hay que mencionar que existen códigos mágicos que activan opciones y que hacen más interesante el juego. Por lo pronto no vamos a mencionar estos trucos para no quemarlos demasiado pronto (como sucedió con Turok). Y ya para terminar, el juego es compatible con el Controller Pak y con el ¡Rumble Pak! Esto lo estamos mencionando hasta este momento debido a que cuando conocimos este increíble título lo estuvimos jugando sin este aditamento y cuando ya estábamos terminando de usarlo, nos informaron de esto un poco tarde. Fue una pena enterarnos hasta este momento, pero lo poco que pudimos jugar con el Rumble Pak fue grandioso. Se siente muy padre, sobre todo al chocar o usar el boost después de agarrar 3 globos azules seguidos.



Este título le va a hacer mucha competencia a Mario Kart 64 y muy fuerte; por ahora no podemos decir cuál de los dos es mejor, pero sin duda Diddy Kong Racing se va a llevar las palmas. Este título no puedes perdértelo y muy pronto estaremos dando la localización de las llaves y monedas.





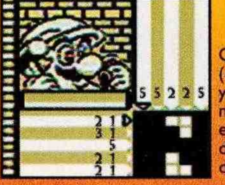
El reto de este mes tiene mucho que ver con el juego que tenemos en nuestra portada, de hecho también tiene que ver con Killer Instinct Gold, Blastcorps y la serie de Donkey Kong Country. Está un poco complejo y nos lo envió Marco Antonio Ortíz Hernández.

Solución en el próximo número

INSTRUCCIONES

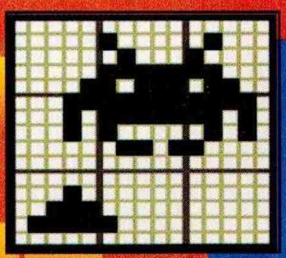
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



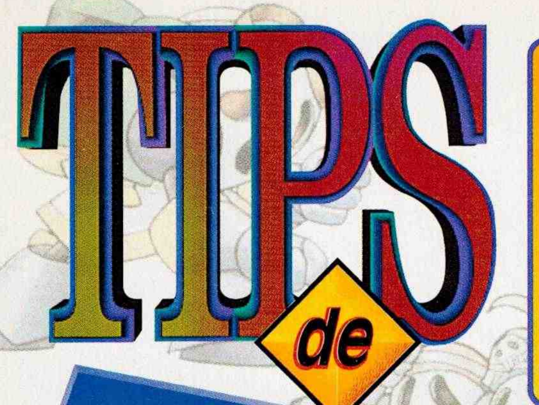


Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Octubre







En este artículo y en una segunda, parte te vamos a dar la ubicación de todas la gemas amarillas que son necesarias si es que quieres ver el final completo, pero recuerda que este título tiene una lógica muy rara, así que no te sorprendas al ver que la gema estaba en el lugar más raro o la obtienes de la manera más loca que te puedas imaginar.





STAGE 1-1

Aquí lo que debes hacer, es llevar la pequeña estatua que está al principio de la escena y después de haber hablado con el viejo que está al final, toma la bomba que deja y úsala para destruir la estatua, ya que dentro está la gema.

STAGE 1-2

En esta escena no hay ningún problema, sólo tienes que avanzar en la primera zona, hasta un poco antes de donde aparece la parte con fuego y correr para dar un salto alto para alcanzar la parte superior, donde se encuentra la gema.



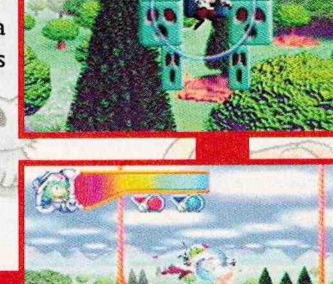
STAGE 1-3

La tercera gema es un poco más compleja, seguramente ya la viste al comenzar la segunda zona de esta escena y está ubicada



en una parte donde no la puedes alcanzar con un simple salto, lo que tienes que hacer es avanzar hasta la parte izquierda de esta zona en donde están las esferas recorriendo el camino hecho de cuerda, ahora agárrate de la esfera que se mueve más rápido y justo cuando estés pasando por donde están los bloques rojos, sacude la esfera presionando dos veces hacia abajo rápidamente, así suelta una bomba y con ella desaparecen los bloques rojos que ocultaban una estrella que si la tomas, te teletransportas justo donde está la gema ¡y listo! ya podemos ir a la siguiente escena.











Las cosas continúan fáciles, ya que esta gema está a tu paso, sólo que tienes que saltar sobre un pasillo en la parte superior y evitar una serie de enemigos que giran y te estorban un poco, esquívalos y al final está la gema esperándote.

STAGE 1-4





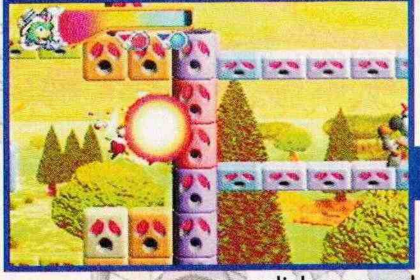
STAGE 1-5



Las cosas se empiezan a complicar un poco, aquí tienes que juntar a los tres chavos para que aparezca la estrella que da por finalizada la escena, entonces no la tomes, avanza y cambia de dirección la esfera verde con resorte, con ella y un pequeño impulso (que obtienes presionando el botón C-Arriba), llegas a la parte superior de la estructura que está como en "zig-zag", donde hay un pequeño cilindro del que puedes sacar una bomba (presionando Abajo + botón B), ahora rápido baja y sube siguiendo el camino hasta llegar a los bloques rojos, los cuales destruyes con la bomba. Dentro del hueco que abriste hay un personaje más, al cual tienes que tomar y sacudirlo para obtener la preciada gema.








STAGE 1-6




Lo importante en esta escena es proteger al enemigo que tiene la gema, que para mejor ubicación te diremos que es el tercer enemigo que te lanza granadas, entonces tienes que destruir los bloques sobre los cuales está parado, pero lo más alejado que puedas para que así el enemigo no se vaya eliminar con sus propias granadas, después de esto es pan comido, sólo toma al enemigo y sacúdelo para sacarle la gema amarilla.



STAGE 1-7

Con este subjefe es cuestión de pedirle la gema con una buena sacudida, ya después de tomarla le puedes dar sus azotes.







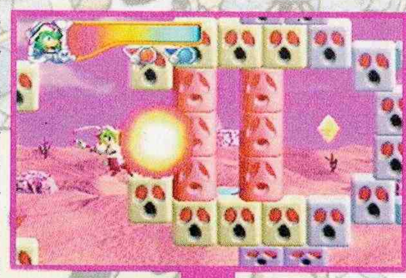
STAGE 1-8



Seguramente te preguntarás cómo entras por las gemas en esta escena, pues ese es el problema que no hay que entrar, más bien las gemas tienen que salir y esto lo logras al eliminar a todos los enemigos lo más rápido que puedas y no les des tiempo ni de reaccionar, así al aparecer la estrella que te saca al mapa principal, las 4 gemas salen para **colocarse** en la parte de arriba.

STAGE 1-9

Después de destruir al enemigo que dispara fuego, ya puedes seguir avanzando y un poco más adelante está el cilindro de donde puedes sacar la bomba, enseguida sube por los bloques y continúa avanzando, si quieres puedes destruir las esferas con picos utilizando las bombas, pero esquívalas hasta llegar al hueco que contiene la gema, sólo que primero tienes que destruir las dos paredes de bloques rojos con bombas, así que mínimo tienes que dar una vuelta más por una bomba (si no es que más, por si la explotas antes).







STAGE 1-10



Con la lluvia de rocas, aquí lo importante es que te cuides la cabeza, primero avanza hasta llegar a unas plataformas que te permiten subir a otras más altas y así al esquivar las rocas, te regresas casi al principio de la escena pero por la parte de arriba y en la primera plataforma, está la gema (en la foto apenas y se ve en la esquina superior izquierda).

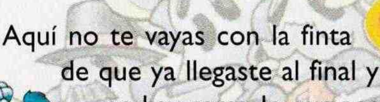






STAGE 2-1

Con esta gema no hay ningún problema, la tienes que encontrar en el camino un poco antes de llegar a la estrella que da por finalizada la escena, sólo que no tienes que titubear al tomarla ya que es muy arriesgado, pues te puedes caer, sólo corre para que la tomes.



STAGE 2-2

Aquí no te vayas con la finta de que ya llegaste al final y no hay gema, lo que pasa es que necesitas explotar la bomba y correr sobre los bloques que se van destruyendo, pero al llegar a la estrella del final de la escena no la tomes, más bien continúa subiendo sobre los bloques en forma de escalera y ya en el final, salta lo más alto que puedas para tomar la plataforma que baja y sube, (si no llega la plataforma puedes mantenerte flotando presionando el botón C-Arriba) y después, al llegar a lo más alto salta para alcanzar la gema.











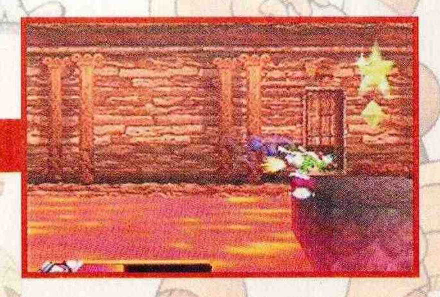
STAGE 2-3

Esta escena es más o menos como la anterior, pero en forma horizontal y lo único que debes hacer es pasar de largo donde está la estrella que te saca de la escena, entonces necesitas correr y dar un gran salto, además al ir cayendo ve presionando C-Derecha para alcanzar a llegar a una plataforma que está más adelante, repite la jugada para llegar a otra plataforma que está más a la derecha, donde está la gema y otra estrella que te saca de la escena.



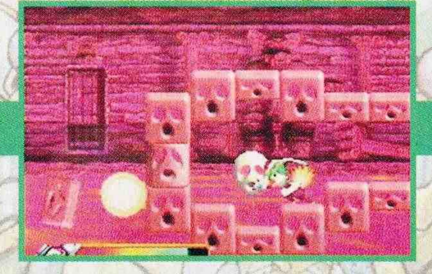






STAGE 2-4

El tiempo es tu peor enemigo en esta escena, necesitas ir a toda velocidad en todo momento para ir ganando tiempo, así después de teletransportarte con la primera estrella, regrésate rápido para sacudir la esfera blanca que se ve en la foto y puedas continuar avanzando antes de que el camino se destruya y luego de teletransportarte con la segunda estrella, verás una esfera más dentro del círculo, sacúdela para sacarle la gema y tómala rápidamente para salir de la escena sin problemas, no olvides avanzar rápido con ayuda de los botones C.




STAGE 2-5

Esta escena es parecida a la 2-3, sólo que aquí tienes que seguirte de largo en donde está la estrella que te saca de la escena con ayuda de las cuerdas de enemigos y avanzar de cuerda en cuerda, pero no te tardes demasiado o los enemigos se caen y al final encontrarás la gema para después regresar y salir de la escena con ayuda de la estrella.

STAGE 2-6

Aquí te enfrentas a un enemigo a quien le tienes que sacar la gema antes de eliminarlo, así que la técnica es la siguiente: Cuando te ataque, de inmediato salta y agarra al enemigo por la cabeza, ahora presiona abajo(o C-Abajo) rápidamente para sacudirlo, entonces comenzarán a salir pequeños insectos, pero después de varias sacudidas sale la gema, ten cuidado de no caer en la lava y sobre todo que la gema no se vaya a caer ahí.





STAGE 2-7

La gema de esta escena está arriba de la estrella que te saca del nivel, para llegar a ella tienes que saltar de esfera en esfera esquivando las de picos que están en el camino, aquí la paciencia es muy importante de lo contrario terminas en el fondo.



STAGE 2-8

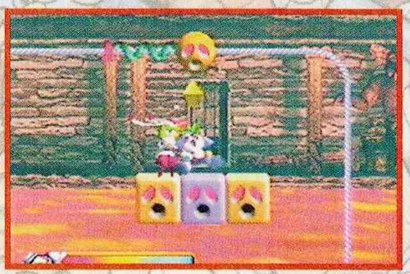
Al ir cayendo en esta escena, trata de pegarte hacia la derecha y entrar por un pequeño hueco que te da acceso a la zona donde está la gema, pero en cuanto entres pégate a la izquierda, ya que la gema está pegada a la pared de la izquierda y sólo así puedes tomarla.



STAGE 2-9



En este lugar, la gema la tiene el enemigo con una flor en la cabeza (justo después de la esfera con resorte), lo que tienes que hacer es sacudirlo un poco para obtenerla.



STAGE 2-10

Aquí la gema está en la orilla izquierda, para alcanzarla necesitas seguir subiendo después de la estrella que te saca de la escena, continúas hacia arriba trepando por las esferas y algunas plataformas, hasta llegar a un hueco por donde puedes entrar al pequeño pasillo que se encuentra en la orilla izquierda, así te dejas caer hasta tomar la gema amarilla, para después regresar por la estrella y salir de la escena.









STAGE 2-11

Al enfrentar a este jefe trata de tener tus reflejos totalmente afinados, ya que es la única forma de obtener la gema amarilla, de entrada te damos algunos tips: Sujeta el brazo del jefe y de inmediato lánzalo contra el enemigo que está flotando a su lado, repite esto dos veces más sin titubear; después te lanzará fuego (lo mejor es que te mantengas flotando), ahora contén los impactos del jefe presionando el botón B como si quisieras tomarle el brazo, hasta que se coloque como muestra la foto y le aparezca una especie de mira en el brazo, ahí es cuando él retarda un poco su ataque, pero









tú puedes tomar el brazo y lanzarlo contra su cabeza, repite esto tres veces más y él te lanzará fuego otra vez, esquiva el fuego flotando y nuevamente; repite la jugada de contener sus ataques hasta que puedas volver a tomar su brazo y lanzarlo, es decir que con 6 golpes en total, el jefe estará eliminado y si no fallas ninguna ocasión de las que puedes tomar su brazo, la gema amarilla aparece ya que el scroll sube, recuerda no debes fallar ninguna ocasión, esto lo logras con un poco de práctica.





STAGE 3-1

La bolsa es la clave en esta escena, ya que necesitas llenarla con 6 gemas azules y lo logras al poner la bolsa bajo la primera esfera, para después sacudirla y caigan las gemas, ahora toma la bolsa y sacúdela para transformar las 6 gemas azules en una gema verde, ahora continúa tu camino hasta la esfera que tiene 4 flores debajo, ahí repite la jugada: Pon la bolsa debajo y sácale las gemas a la esfera, para transformarlas en una gema verde. Ahora ya picados con las transformaciones sacude la bolsa una vez más, para que obtengas de las dos gemas verdes, la preciada gema amarilla.











STAGE 3-2

Algo que necesitas en esta escena es rapidez, ya que tienes que avanzar tan rápido como puedas hasta pasar la segunda columna de bloques, porque detrás de los árboles está un enemigo con un pequeño gorro tipo navideño, toma al enemigo y colócate en un lugar seguro rapidísimo y de volada sacude al enemigo, para sacarle la gema amarilla.







STAGE 3-3

Al llegar a la estrella del final de la escena no te bajes del cohete, más bien necesitas enfilarlo hacia donde señala la flecha de gemas, así en lo alto de la escena y pegado a la orilla derecha encontrarás la gema amarilla.







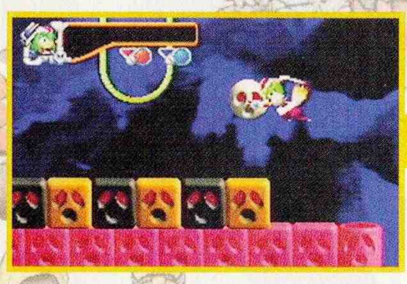


STAGE 3-4

Esta gema está sobre la zona donde se balancean los enemigos y es aquí donde necesitas colgarte de estos enemigos para después saltar a lo más alto y así puedas tomar la gema que está más o menos al centro de la cuerda, al nivel de tu marcador de energía.

STAGE 3-5

Aquí la gema está en la segunda parte de esta escena, pero para alcanzarla es necesario llegar primero a la parte donde está la esfera blanca y con una barra de bloques rojos, la jugada es la siguiente: Sacude la esfera blanca y de inmediato muévete a la derecha para tomar una bomba que cae (tienes que detenerla antes de que destruya los bloques rojos), después lleva la bomba hacia el lado izquierdo donde necesitas usarla para destruir los bloques rojos, pero de inmediato necesitas tomar la bolsa que está abajo y nuevamente subir antes de que se destruya el piso donde está la bolsa; después de esto, sacude la bolsa para obtener un amigo al cual te puedes subir para volar, ahora regresa un poco y arriba hay una zona llena de gemas rojas y en medio está la gema que andas buscando.

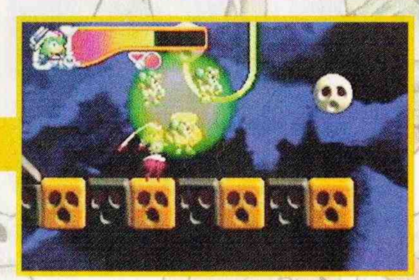
















A este enemigo hay que sacarle la gema tomándolo de la cabeza y sacudiéndolo. Al principio sólo saldrán gemas azules, pero después de varios agarres y sacudidas, aparece la preciada gema amarilla.





STAGE 3-7

Aquí lo que debes hacer es: Subirte al personaje que rebota constantemente y ya sobre él, muévete hacia donde está una estrella; de ahí necesitas rebotar en las esferas con picos que están a la izquierda, después de saltar en la tercera esfera, alcanzarás a tomar la gema que está en lo alto de la escena pegada a la izquierda.







STAGE 3-8

¿Qué, pensaste que es sacudiendo al jefe? Pues no, no puedes sacudirlo. Así que para sacar la gema amarilla tienes que esperar a que el jefe te lance un disparo grande y detenerlo como si lo quisieras agarrar con el botón B, esto lo debes repetir dos veces más, ya que al tercer disparo que detengas, aparecerá la gema que no podías encontrar.



STAGE 3-9

Antes de tomar la estrella que te lleva al final de la escena donde está el anciano, continúa avanzando hasta ver una serie de esferas con picos que se mueven como una cuerda y dos enemigos las están saltando, colócate entre estos dos enemigos y comienza a saltar como ellos o permanece flotando al centro y comenzarán a salir gemas rojas, después de unos instantes, desaparecen las esferas y cae la gema amarilla.







STAGE 3-10

Si eres medio ruco, te acordarás de un juego de Konami llamado Hiper Olympics en Arcadia y Track and Field en el NES, pues aquí pones en práctica tu habilidad para los 100 metros y es que para sacar la gema amarilla, necesitas hacer menos de 11 segundos. Para lograrlo tienes que salir en el momento justo de la salida (¡qué cosas! ¿no?) ganar tiempo para hacer menos de 11 segundos y al llegar a la meta cae la gema sobre ti, chécate la foto.



STAGE 3-11

La gema (obviamente) la tiene este felino y para sacársela, hay que darle 4 buenos pelotazos, pero eso sí no tienes que cometer ningún foul y además, no falles tus tiros y no te dejes dar ningún pelotazo, así después de hablar con el felino, él camina un poco y aparecerá la gema amarilla.





STAGE 3-12

Qué tan bueno eres para eliminar a este jefe, pues tendrás que ser excelente si quieres obtener la gema amarilla, porque tienes que eliminarlo sin que te toque ni una vez para que aparezca la gema amarilla, para lo cual te damos algunos consejos:

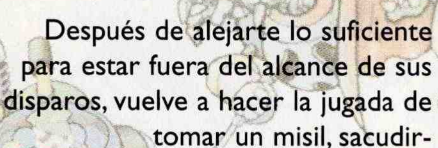
En la primera parte del enfrentamiento, toma un misil y sacúdelo para hacerlo más grande y cause más daño cuando se lo lances al jefe, además puedes subir en uno de los misiles para volar en él, después de conectarle 4 misiles (grandes) al jefe.

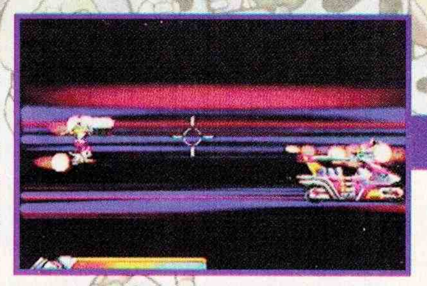


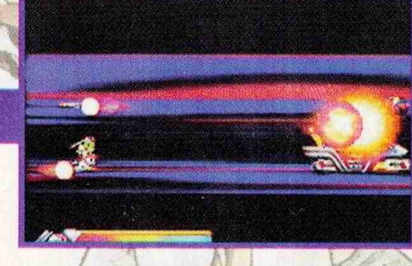


Prepárate para pasar por debajo de él cuando salte.

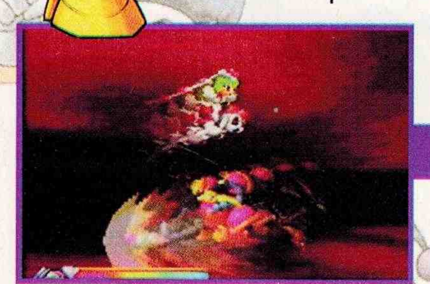
Después de alejarte lo suficiente para estar fuera del alcance de sus disparos, vuelve a hacer la jugada de tomar un misil, sacudirlo y lanzárselo y repítela una vez más...







... ahora tienes que ser muy cuidadoso, ya que te tienes que mantener a una distancia considerable del jefe y anticiparte un poco antes de que él te vaya a atacar, para que saltes y lo esquives así en cuanto caigas, verás que por un instante el jefe está indefenso, ahí es cuando lo tienes que tomar rápido y lanzarlo. Repite esto dos veces más y prepárate para la última parte del enfrentamiento.





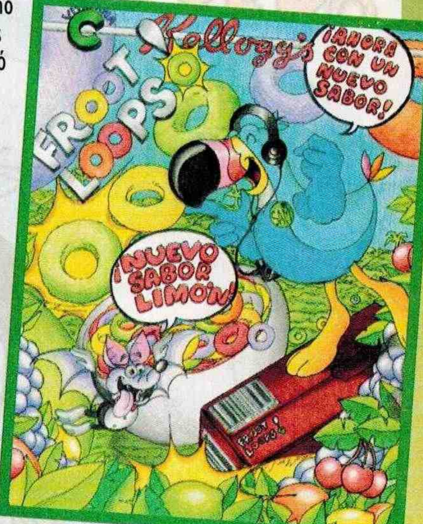


PREMIACION CONCURSO FROOT LOOPS

El pasado mes de Septiembre, se reunieron Karla Castro, Gerente de Marca de Kellogg's, Gus Rodríguez, Editor de Club Nintendo y Angel Sordo, lector desde el primer número de nuestra revista, para premiar a los ganadores del concurso de dibujo Froot Loops de Kellogg's y Club Nintendo. Recibimos más de 2,000 dibujos en las oficinas de Editorial Televisa y fue allá donde Leticia Torres, tuvo un arduo trabajo para ordenar todos los dibujos, engraparles el cupón para no perder la información y contestar todas las llamadas de los participantes con dudas sobre el concurso.

Ya sabemos que suena como todos los concursos: "Realmente fue muy difícil escoger al ganador porque todos tenían mucha calidad y bla, bla, bla", pero verdaderamente en la selección de ganadores, estábamos sorprendidos por la creatividad y la técnica de los dibujos participantes. Algunos desafortunadamente tuvieron que ser descalificados porque no se apegaban a las bases del concurso. La principal razón fue que no estaba Sam el Tucán en su ambiente frutal, aunque hubo otras razones como la que afectó a Esrel Torres Chávez, quien mandó un trabajo impresionante... pero era escultura en plastilina. Los ganadores quedaron así:





LUGAR	NOMBRE	ORIGEN
1o.	ENRIQUE MURGUIA ALFARO	GUADALAJARA, JAL.
2o.	FERNANDO MERCADO MIRANDA	MEXICO, D.F.
3o.	FERNANDO DAVID CAMPOS MENDOZA	MEXICO, D.F.
4o.	MONTSERRAT RAMIREZ BARRERA	MEXICO, D.F.
5o.	RODRIGO HERNANDEZ PEREZ	MEXICO, D.F.
6o.	ALFREDO VEGA SAINZ	NAVOJOA, SON.
7o.	MARIO PONS MORALES	MEXICO, D.F.
8o.	LUIS ANDRES SALGUERO CRUZ	ACAMBARO, GTO.
9o.	JAVIER PEREZ CATALAN	MORELIA, MICH.
10.	JOSE ALONSO LOPEZ LOPEZ	PUEBLA, PUE.
11o.	EMMANUEL CRUZ MUÑOZ	XALAPA, VER.
12o.	VICTOR DANIEL LOPEZ QUEZADA	AGUASCALIENTES, AGS.
13o.	EDEN ARTURO MEZA LICON	MEXICALI, B.C.
14o.	SALVADOR ANZALDO ARAMBULA	GUADALAJARA, JAL.
15o.	MARCO POLO CHAVEZ VILLALPANDO	MEXICO, D.F.
16o.	ALVARO LOMELI DE LEON	GUADALAJARA, JAL.
17o.	GILBERTO CERVANTES MARTINEZ	CUAUTITLAN, EDO. DE MEX.
18o.	JUAN ENRIQUE VILLALVA OCAMPO	MEXICO, D.F.
19o.	HECTOR ANTONIO CHACON GRANADOS	MEXICO, D.F.
20o.	ARMANDO MENDOZA HERNANDEZ	TEHUACAN, PUE.
21o.	CARLOS NOEL ESPINOZA CANO	CD. NEZA, EDO. DE MEX.
22o.	JESUS ALEJANDRE MIRELES	NARANJOS, VER.
23o.	ARTURO CONTRERAS MARTINEZ	MEXICO, D.F.
24o.	CARLOS MANUEL ROSAS CISNEROS	ENSENADA, B.C.
25o.	PERLA IVONNE HARO RUIZ	GUADALAJARA, JAL.
26o.	VICTOR ALFONSO VERA CAMACHO	MEXICO, D.F.
27o.	ALAN GERARDO OLIVARES ENRIQUEZ	EDO. DE MEXICO
28o.	MIGUEL MARTINEZ DOMINGUEZ	COATZACOALCOS, VER.
29o.	LUIS CARLOS PEÑA CASTILLO	TAMPICO, TAMPS.
30o.	CESAR PAUL CASTRO GUTIERREZ	TIJUANA, B.C.

Seguramente este será el inicio de muchas sorpresas más para que interactúes con tu revista Club Nintendo, mientras tanto seguiremos disfrutando nuestro Froot Loops de Kellogg's (ahora con nuevo sabor limón).


•LIVERPOOL•PALACIO DE HIERRO•AURRERA Y BODEGA AURRERA•GHONE
EARS•BICICLETAS Y MOTOCICLETAS•ALM
A•MR. SOUND•
PINBALL
AVALANCHE
Ms. PAC-MAN
NCAA FOOTBALL
SPAWN
QUARTERBACK CLUB
Stunt Race FX
VORTEX
SOCCER SHOOTOUT
SUPER TURRICAN 2
SPARKSTER
SUPERMAN
SUPER METROID
THE FIGHTING EDITION
WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME
SUPER GOAL! 2
THE UNTOUCHABLES
TOPGEAR 2
WOLFCHILD
SUPER NINTENDO
¿Cuantos te faltan?, sólo con Distribuidores Participantes
Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

TIPS de GoldenEye 007

Bien, continuamos con los Tips de este gran juego de Rare y Nintendo. Vale la pena recordar que los tips los damos de la dificultad más alta (00 Agent), porque es la que más objetivos tiene.
Para las dificultades menores, sólo lee los tips para los objetivos que aparecen en esa dificultad.
Después de esta breve introducción, pasemos a lo importante.

Misión 4: Monte Carlo

Parte I: Frigate



Objetivo A:



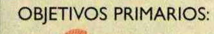
Este objetivo es de rapidez y precisión, ya que los soldados que tienen cautivos a los rehenes al sentir tu presencia los eliminan. Existen 6 rehenes, 3 en la parte superior del barco y 3 en la inferior.

Objetivo B:

Este objetivo es sencillo, lo único que debes hacer es llegar al puente y desactivar la bomba con el desactivador de bombas (¡qué raro!).



Es imperativo que no le dispares a la bomba, ni a los tableros de control para evitar que el objetivo sea anulado.





Objetivo C:

En esta ocasión, la bomba que debes desactivar se encuentra en el cuarto de máquinas (obviamente está en la parte inferior del barco). Sencillo ¿no?

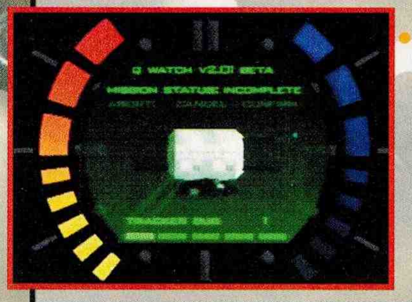




Objetivo D:

En la popa del barco se encuentra el helicóptero que Janus está por robar, colócale el Bug Rastreador para que puedas seguir su rastro.





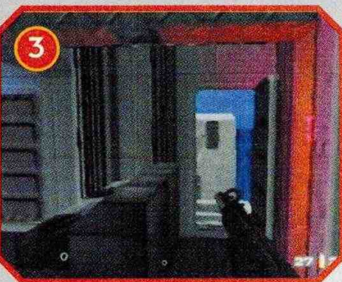
TIPS

Es necesario que utilices la ametralladora DK5 con silenciador a lo largo de todo el nivel, ya que los guardias que tienen presos a los rehenes, pueden escucharte y eliminarlos.

Esta misión es muy desesperante, ya que sólo te permiten que un rehén muera, aquí te mostramos la ruta con la que pudimos completar el nivel.



Sube por la puerta de enfrente (1) y entra por la primera puerta de la izquierda (primero mata al soldado que está enfrente. Dirígete hacia la proa, para ser más precisos hacia el puente. Antes de entrar en dicha zona, entra en todas las puertas y elimina a los soldados. Ahora sí, entra al puente, rescata al prisionero y desactiva la bomba (2). Sal por la puerta de la derecha y sigue hacia las escaleras (3). Entra, elimina rápidamente a los soldados y rescata al segundo rehén (4). Enseguida, entra por la puerta de enfrente y rescata al tercer rehén (5). Regresa a la puerta de las escaleras y a la derecha encontrarás otras escaleras que te llevan al cuarto de máquinas (6). Baja por ellas y elimina a todos los soldados antes de bajar por las segundas escaleras. Al bajar, entra por la primera puerta de la derecha (7), elimina a los soldados, baja para rescatar al cuarto rehén (8) y regresa al cuarto por donde llegaste. Abre la puerta de enfrente y rescata al quinto (9). Sigue tu camino y encontrarás al último rehén (10). Sigue de frente y encontrarás la bomba del cuarto de máquinas, desactívala y regresa a la puerta anterior para subir por las escaleras. Al subir sigue de frente, pasarás 2 puertas y llegarás hasta un cuarto de almacenamiento, abre la reja y encontrarás el helicóptero. Colócale el Bug Rastreador y huye hacia tu chalupa. (11)













Misión 5: Severnaya

Parte I: Superficie

Objetivo A: Destruye las 4 cámaras para poder completar este objetivo. Una se encuentra en la tercera cabaña de la derecha, otra dentro del disco de comunicaciones, una más en las 2 cabañas enrejadas que están atrás del disco de comunicaciones y la última que está al final del camino de la anterior.



OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 5: Severnaya
Part i: Surface

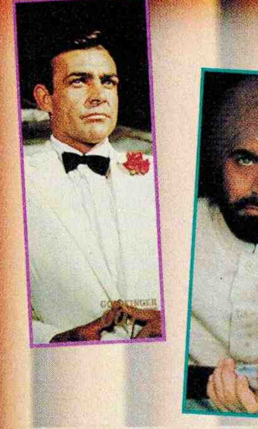
OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir el equipo de vigilancia.
b. Romper las comunicaciones con el bunker.
c. Destruir el helicóptero de apoyo de Spetznaz.
d. Entrar al bunker.

START NEXT PREVIOUS







Seguramente ya habrás leído nuestro reporte sobre este increíble título de Rare, a nuestro juicio uno de los mejores de la nueva generación que se colocará entre los favoritos de los videojugadores. Y seguramente también ya sabes que está basado en la película del mismo nombre que se estrenó hace casi dos años en nuestro país y que protagonizó Pierce Brosnan... pero ¿qué tanto sabes sobre el mito del agente secreto más famoso de todos los tiempos, James Bond?







Objetivo B:







Para poder entrar al cuarto de comunicaciones que se encuentra en la antena, debes obtener la llave que tiene un soldado que está en la tercera cabaña de la derecha (sí, en la misma que tiene la cámara). Una vez que tengas la llave, dirígete hacia la antena, entra al cuarto de comunicaciones y destrúyelo. No intentes hablar por la radio o serás detectado por los soldados.



Corre hacia la entrada del bunker (la cual se encuentra a la derecha de la antena de comunicaciones) y en la pista encontrarás un helicóptero. Colócale la bomba, aléjate y disfruta de unos bonitos fuegos artificiales como los que se quemaron este 15 de septiembre en el zócalo.

Objetivo C:



Objetivo D:

Sólo entra al bunker para terminar con la Misión.







TIPS

Creo que está de más decirte que si te quedas demasiado tiempo frente a una cámara se activa la alarma y te salen unos soldados bien malditos que vienen blindados, te lo comentamos sólo por si se te había olvidado. Trata de hacer rápido los objetivos para evitar la pérdida inútil de sangre (obviamente la tuya).

Misión 5: Severnaya

Parte II: Bunker

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 5: Severnaya
Part ii: Bunker

START
NEXT
PREVIOUS

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Comparar las listas de Staf y Muertes.
b. Recuperar el VideoTape CCTV.
c. Desarmar todas las cámaras de seguridad.
d. Recuperar el manual de operaciones de GoldenEye.
e. Escapar del bunker con Natalya.

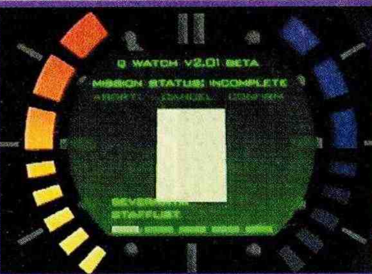




Objetivo A:

Al fondo del corredor que sale de frente a las celdas, encontrarás a un soldado que tiene en su poder la lista de muertes. En este cuarto



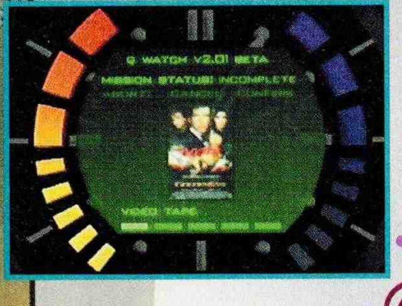


que se está en la parte superior, hallarás la lista de staff y así completarás el objetivo.





Objetivo B:



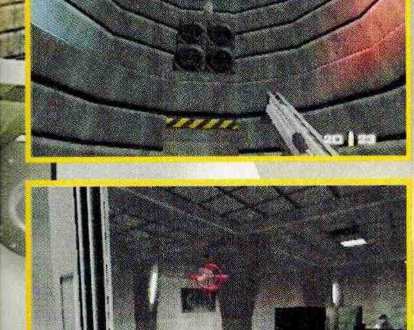
En este cuarto, que también se encuentra en la parte superior, está dicho VideoTape.



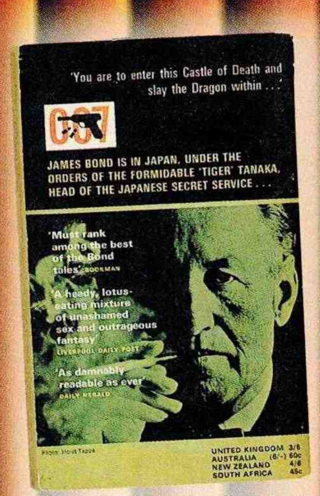
Objetivo C:

Destruye las 6 cámaras que se encuentran en el bunker; una está en uno de los pasillos de la parte de abajo, otra en el cuarto de ventilación (arriba), la tercera en el ducto de ventilación (arriba), en el pasillo que lleva al salón principal del bunker encontrarás la 4ta. (arriba), en el cuarto de control la 5ta.



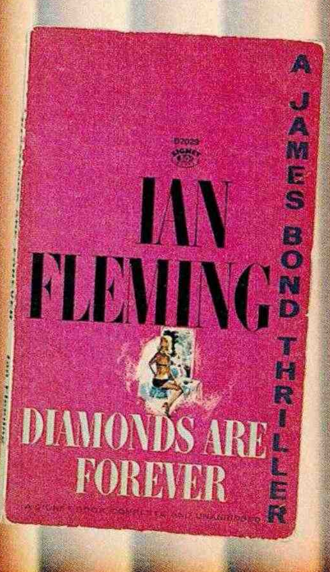



(arriba) y la última se encuentra a la izquierda del salón principal del bunker (antes de la salida).

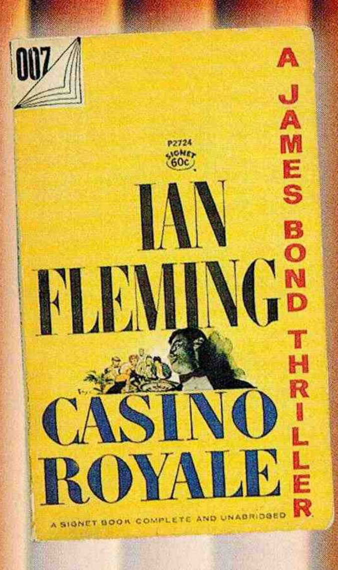


James Bond, el agente secreto 007 del servicio británico, es la creación del novelista Ian Fleming (1908-1964), quién fue un oficial de la Inteligencia Naval Inglesa durante la Segunda Guerra Mundial.

Fleming escribió 12 novelas y dos colecciones de cuentos cortos sobre su héroe imaginario entre 1952 y 1964 en su villa de veraneo, ubicada en las costas de Jamaica y a la cual llamó Golden-Eye. La fórmula del éxito de Bond ha sido la mezcla de humor, acción, suspenso, erotismo y alta tecnología. Nunca ha existido un filme de Bond que no tenga este tipo de elementos.





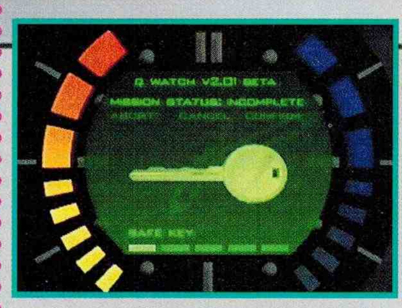


Son muchos los detalles curiosos que podemos encontrar en la historia del Agente 007, pero sin duda el de cómo dio Fleming el nombre a su agente secreto es uno de los más relevantes: mientras el novelista británico concebía las características de su personaje, no dejaba de pensar cuál sería el nombre adecuado para su agente secreto.

Pero al echar un vistazo al librero de su estudio, rápidamente encontró la respuesta, pues en el lomo de uno de los libros colocados allí se podía leer: "Birds of the West Indies" (Aves Nativas del Oeste) Fifth Edition, by James Bond.









Objetivo D:

El manual es un objeto muy importante, motivo por el cual lo tienen bajo llave en una caja fuerte de doble combinación, esto significa que deberás buscar las 2 llaves para abrirla. La primera la trae un guardia que está cerca de la caja fuerte (en la foto, Bond se encuentra tras la puerta de las celdas y el cuarto al que nos referimos es el de la izquierda).

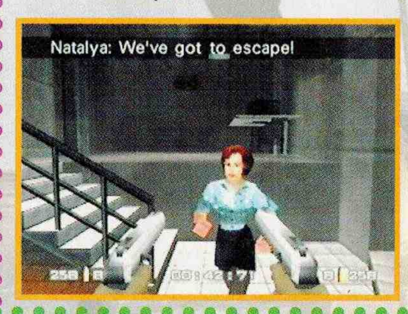


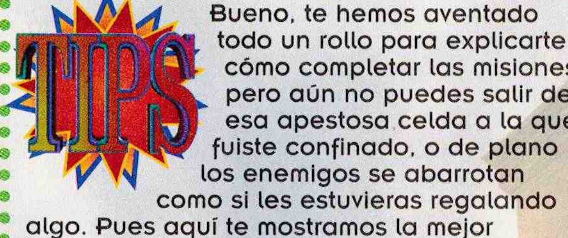
La segunda llave la trae uno de los soldados que está en el cuarto de control.
Ahora sí, regresa a la caja fuerte y obtén el manual de operaciones de GoldenEye.



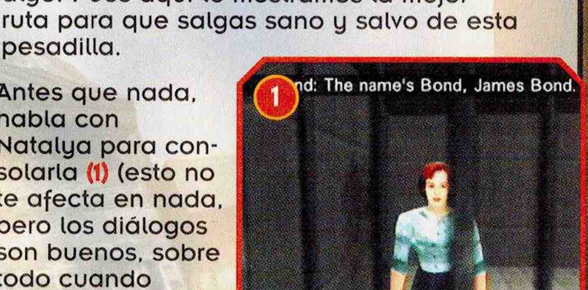
Objetivo E:

Huye con Natalya antes de que el bunker vuele en mil pedazos.

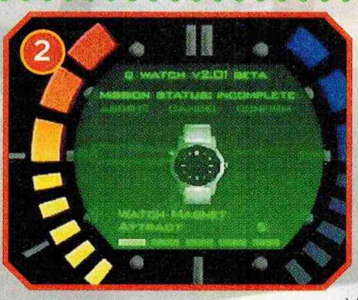




Bueno, te hemos aventado todo un rollo para explicarte cómo completar las misiones, pero aún no puedes salir de esa apestosa celda a la que fuiste confinado, o de plano los enemigos se abarrotan como si les estuvieras regalando algo. Pues aquí te mostramos la mejor ruta para que salgas sano y salvo de esta pesadilla.



Antes que nada, habla con Natalya para consolarla **(1)** (esto no te afecta en nada, pero los diálogos son buenos, sobre todo cuando James trata de engañar al soldado). Pero vamos al grano, revisa entre tus objetos y encontrarás que tu reloj tiene un dispositivo magnético **(2)**, vé hacia la reja y jala la llave para poder salir **(3)**. No liberes a Natalya, ya que es muy torpe y le encanta atravesarse entre los disparos, por lo que es presa fácil tanto para los soldados, como para ti.



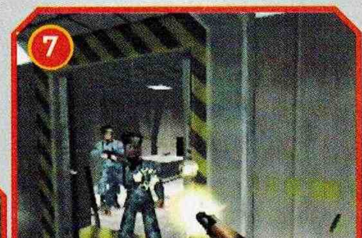


Vé al primer cuarto después de las celdas, elimina a los soldados y espera al resto de ellos, que llegarán en manadas **(4)**. Aquí obtendrás la primera llave de la caja fuerte.





En la primera balacera, si tienes suerte obtendrás la tarjeta de acceso para el área siguiente; si es así vé hacia el fondo **(5)** toma la lista de muertes, destruye la cámara y regresa a la escalera del pasillo **(6)**. Si no obtuviste la tarjeta de la puerta, vé a dicha escalera. Llegando a ésta, dispara como loco para que salga la mayoría de los enemigos. Entra al cuarto de la derecha y obtén la lista de Staff **(7)** y vé hacia el pasillo **(8)**.







Ten cuidado en este pasillo, ya que hay 3 metralletas automáticas **(9-10-11)**. Al salir destruye la cámara del pasillo, la del cuarto de ventilación y la del ducto de ventilación, recoge el VideoTape en el siguiente cuarto. Después dirígete al cuarto de control y si no obtuviste la tarjeta de este cuarto, sólo dispara para que te abran los soldados, destruye la cámara que se encuentra adentro. Aquí encontrarás la segunda llave de la caja fuerte. Si no obtuviste la primera tarjeta de la puerta junto a la caja fuerte, de donde obtienes el VideoTape baja las escaleras y vé por la lista de muertes y la cámara.



Limpia el salón principal y destruye la cámara que se encuentra cerca y una vez que estés seguro de haber completado los objetivos A, B, C y D, así como de eliminar a cada uno de los soldados, regresa a las celdas por Natalya y escapa antes de que el bunker se haga papilla con el rayo que Janus está a punto de lanzar desde el GoldenEye. **(12)**





Otro de los más curiosos es cómo llegó a ser tan famoso en este lado del planeta y es que durante una entrevista a John F. Kennedy, entonces Presidente de los Estados Unidos, comentó que uno de sus pasatiempos preferidos era leer las novelas de un escritor inglés de mediana fama y que trataban sobre las aventuras de un tipo llamado James Bond.

Dentro del universo del 007 existen distintos grados de agentes secretos, los más importantes, indudablemente, son aquéllos que ostentan el doble cero. Estos agentes son armados con una pistola especial: la Walter PPK 0.6 mm, además de que son los únicos agentes que tienen licencia para matar (¡gulp!).



Misión 6: San Petersburgo

Parte I: Parque de las estatuas

OHMSS

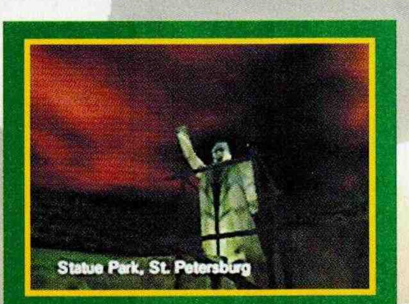
00 Agent: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part i: Statue Park



OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Contactar a Valentin.
b. Confrontar y desenmascarar a Janus.
c. Localizar el helicóptero.
d. Rescatar a Natalya.
e. Encontrar la caja negra.

START NEXT PREVIOUS CLASSIFIED









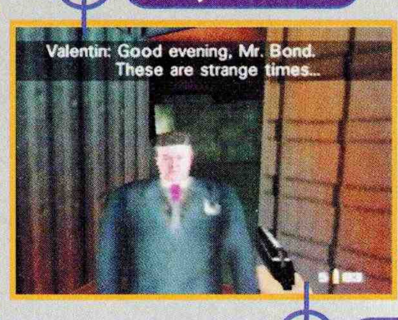


Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton y recientemente Pierce Brosnan son los actores que han interpretado el papel de James Bond en la pantalla grande y que se han consagrado como grandes estrellas por encarnar al 007, siendo todos actores ingleses. Pero además este tenaz agente ha sido interpretado por Woody Allen, Peter Sellers y David Niven en una parodia sobre James Bond.

La organización criminal que aparece recurrentemente en las historias de Bond es S.P.E.C.T.R.E pero solamente son las siglas del nombre completo de esta malévola red, que significan Special Executive for Counter Intelligence Terrorism Revenge and Extorsion.



Objetivo A:



Esta es sencilla, lo difícil es llegar hasta donde se encuentra don Valentín. Lo encontrarás en una caja de metal de color rojo.



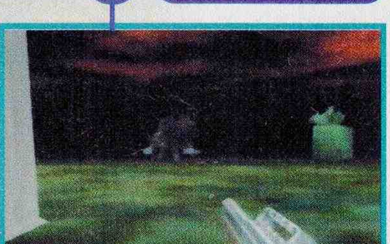
Objetivo B:



Llega a la estatua de Lenin y conversa con Janus para saber su verdadero nombre.

Objetivo C:

Una vez que descubras que Janus no es más que el agente 006, activará el detonador del helicóptero robado, regresa a él antes de que se termine el tiempo.

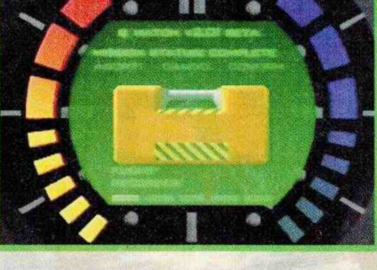


Objetivo D:

Ya que llegues hasta el helicóptero, despierta a Natalya y aléjala antes de que explote en mil fragmentos.



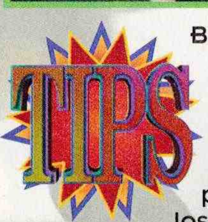
Objetivo E:





Una vez que explote el helicóptero, busca la caja negra (este es el nombre que se le da al archivo de un vehículo aéreo que registra todos sus viajes), que más bien es de color amarillo (pa' que resalte). No puede estar lejos, pero sí entre los escombros. Ya que la encuentres, regresa a la reja para descubrir que te están esperando.

Cuando comiences el nivel, sigue el camino de la izquierda **(1)**, adelante encontrarás un puente creado con letras (eso si vas bien) **(2)**.



Bien pues ahora vienen la sarta de sandeces que corresponden a los tips de este nivel, agárrate porque está algo complicado (gracias a los programadores), pero espero que te sea de utilidad.

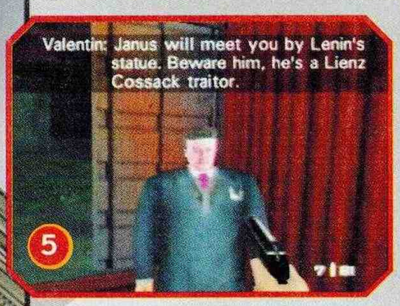






Siguiendo de frente hay una caja metálica de color gris **(3)**, dirígete a la derecha de ésta, pasa entre unas columnas y el cerro y a tu izquierda encontrarás la caja roja en donde está escondido Valentín **(4)**, quien no es tan valiente, más bien es un soplón que te hace una cita a ciegas con el mismísimo Janus (así es, el villano de la película) **(5)**. Asi completas el Objetivo A sin ningún problema.





Cuando sales de la entrevista con Valentín, vé hacia la izquierda **(6)**, así llegarás hasta las estructuras que se ven en la foto y dirígete hacia donde señala la mira **(7)**.





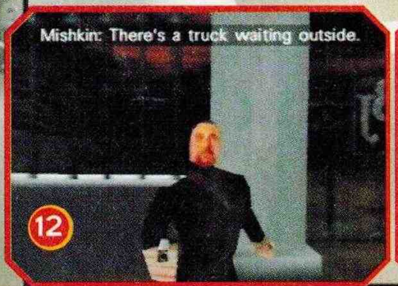


Detrás de toda esa basura, se encuentra la estatua de Lenin, si entras al pasadizo que marca la mira, encontrarás protección (no de látex, más bien contra balas) **(8)**. Dale la vuelta a la estatua de Lenin y asegúrate de estar desarmado para que Janus no desconfíe de ti **(9)**.

Una vez que Janus admite que es Alec Trevelyan, mejor conocido como el ex-agente 006, él activa el detonador del helicóptero, por lo que tienes que regresar rápidamente a donde comienza la misión (que es obviamente en donde está el helicóptero).

Rescata a Natalya y busca la caja negra. No puede estar lejos, te recomendamos que la busques rápido ya que los guardias de Janus están cerca **(10)** y regresa a la reja del parque, para encontrar a Natalya prisionera **(11)** y a Mishkin, quien te llevará a los cuarteles de la KGB. **(12-13)**







GOLDENEYE 007



También el 007 ha llegado a los juegos de video: el primero del que tenemos noticia salió aproximadamente hace 10 años y pertenecía al sistema de Coleco.



Y para finalizar te diremos que algunos de los más famosos cantantes de todos los tiempos (según Gus) han sido llamados para interpretar los temas principales de los filmes de James Bond, entre ellos podemos citar a Mat Monro,Shirley Bassey, Tom Jones, Sheena Easton, Paul McCartney, Duran Duran, A-HA y Tina Turner.



Agradecemos a Ricardo Cachúa por prestarnos el material necesario para elaborar este artículo.

Misión 6: San Petersburgo

Parte II: Archivos Militares

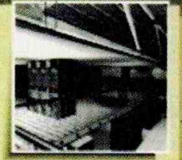




Objetivo A:

Aquí sólo tienes que salir del cuarto del interrogatorio, algo fácil para Bond pero eso no es todo, debes de tener mucha cautela o te caerá toda la banda. El soldado de la derecha tiene la llave; para no sufrir daño o al menos poco, derriba al estos 2 guardias con el terrible y mortífero KARATE que caracteriza a James, así podrás salir sin ninguna complicación ¡Yaaaaaaahhhhh! No tomes la pistola ni el cargador antes, o te llenarán de plomo.





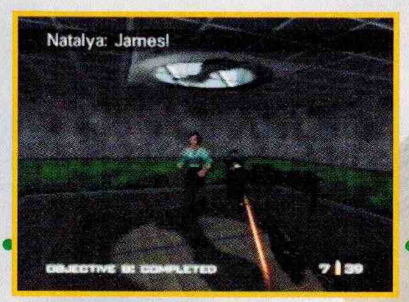
OHMSS
00 Agent: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part ii: Military Archives

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Escapar del cuarto de interrogacion
b. Encontrar a Natalya
c. Recuperar la caja negra del helicoptero
d. Escapar con Natalya

Objetivo B:

Natalya también está siendo interrogada en otro cuarto del edificio, encuéntrala y tópala antes de que se ponga histérica y trate de huir.



Objetivo C:

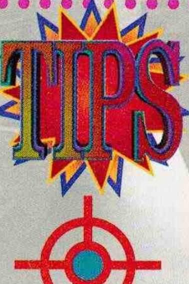
Una vez que tranquilices a Natalya, ella te dirá que deben contactar a Mishkin (quien está en la planta baja del edificio), una vez que lo encuentres, habla con él y te dará la llave de la caja fuerte (que se encuentra detrás de él) donde está la caja negra.



Objetivo C:



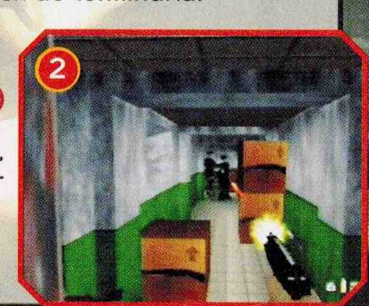
Ahora sí, llega hasta las ventanas de la biblioteca que se encuentran en la planta baja, rómpelas y huye.





En este nivel los soldados se amontonan para balearte, por lo que debes de tener mucha paciencia o de plano correr con las balas zumbándote los oídos.
Aquí te damos una manera fácil de terminarla:

Una vez que salgas del cuarto de interrogación, vé hacia la puerta de enfrente (1) (el pasillo de la derecha se llena fácilmente de enemigos, aparte de que hay más probabilidades de que te ataquen por detrás y te acorralen) (2), ábrela y corre de frente esquivando las cajas hasta llegar a la escalera.



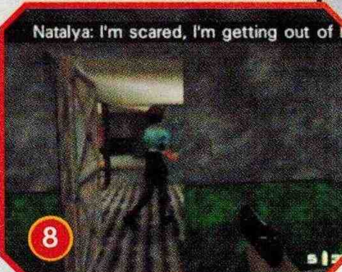




Sube las escaleras, abre la puerta, dispara a las cajas para que exploten y eliminen a unos cuantos soldaditos **(3)**. Regresa inmediatamente a la escalera, baja y espera a los soldados **(4)**, elimina aproximadamente a unos 20 y asegúrate de que ya no salgan. Sube de nuevo y gasta unos disparos por si hay alguien cerca (para llamar su atención). Una vez que el área esté limpia, vé al corredor de la izquierda **(5)**, avanza, abre la puerta y elimina a los enemigos de esa área. Después abre la puerta de la izquierda **(6)**, entra y elimina a los soldados de esta área. Con la situación bajo control, entra a esta puerta **(7)** y encontrarás a Natalya. Sal y espérala, si huye **(8)**, trata de seguirla para saber fácilmente su ubicación, se puede encontrar en cualquiera de estos dos cuartos (la primera foto está en el primer piso y la segunda en el ático) **(9-10)**.



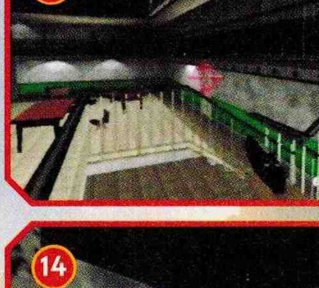






Una vez que rescatas a Natalya (como ya lo mencionamos), debes localizar a Mishkin, por lo que continuamos desde el cuarto de interrogación donde encuentras a esta mujer. Vé por la puerta del fondo de la izquierda (como si salieras del cuarto de interrogación) **(11)**, baja las escaleras y entra a la primera puerta de la derecha **(12)**, aquí no hay soldados así que no dispares innecesariamente, entra a la puerta de enfrente **(13)** y en la siguiente puerta de la izquierda, encontrarás a Mishkin **(14)**.









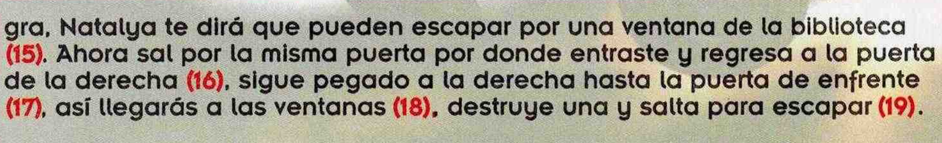


Una vez que hables con él, que te haya entregado la llave de la caja fuerte y obtenido la caja negra, Natalya te dirá que pueden escapar por una ventana de la biblioteca **(15)**. Ahora sal por la misma puerta por donde entraste y regresa a la puerta de la derecha **(16)**, sigue pegado a la derecha hasta la puerta de enfrente **(17)**, así llegarás a las ventanas **(18)**, destruye una y salta para escapar **(19)**.









Misión 6: San Petersburgo

Parte III: Calles

OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part iii: Streets



OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Contactar a Valentin
b. Perseguir a Ourumov y a Natalya
c. Minimizar la muerte de los civiles



Objetivo A:

Valentin: Ah, Mr. Bond, I see you have eluded the clutches of Military Intelligence.

El buen Valentín te echará la mano dándote más tiempo para alcanzar a Ourumov, por lo que te debes apresurar para encontrarlo.
Al salir del área donde se encuentra el tanque, dirígete hacia el corredor de la izquierda, más adelante encontrarás una puerta abierta, en donde está este cuate (Valentín por supuesto).





Objetivo B:



Sólo llega hasta el final del nivel, antes de que se termine el tiempo.

Objetivo C:

En este nivel encontrarás varios civiles (todos vestidos de rojo, a lo mejor están en huelga) tienes cierto límite de accidentes (por así llamarlo), así que maneja el tanque con precaución.





TIPS

Aquí te detallamos la ruta más fácil, así que pon atención:
Elimina rápidamente a los soldados que se encuentran en esta área (1).
Dirígete hacia donde está Valentín (como ya te lo explicamos anteriormente) y regresa por el tanque lo más pronto posible (2).
Ahora sobre el tanque, dobla a la derecha en la primera intersección (3), sigue la calle y encontrarás un carro que obstaculiza el camino, destrúyelo y prosigue (4).
Al llegar a la primera trinchera, sigue de frente atropellando a los soldados (5).







Apresúrate, ya que los soldados de la derecha tienen lanza misiles y te hacen bastante daño. Al pasar la segunda trinchera, gira hacia la izquierda y prosigue (6).









Cuidado porque adelante encontrarás unas minas, sólo destrúyelas y sigue avanzando **(7)**. Al llegar a la siguiente intersección, gira a la derecha **(8)**. Y un poco más adelante te encontrarás con otras minas, por lo que te recomendamos tener cuidado **(9)**



Al llegar a un nuevo cruce, gira a la derecha **(10)** para llegar por fin al fin del fin... digo... de este nivel. **(11)**

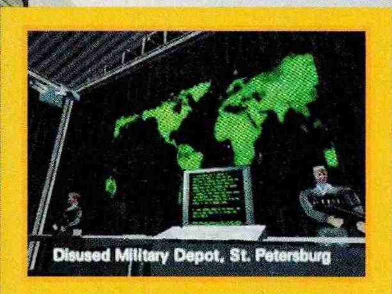




Misión 6: San Petersburgo



Parte IV: Estación



Uno de los almacenes tiene armas ilegales, sólo destruye las cajas.



Objetivo B:



OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part iv: Depot

OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir armas ilegales
b. Destruir red de computadoras
c. Obtener la llave de la caja fuerte
d. Recuperar los planos del helicoptero
e. Localizar el tren de Trevelyan

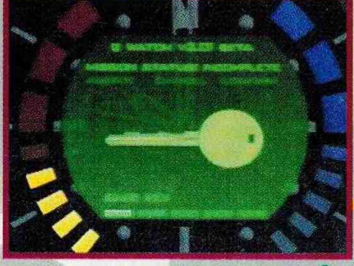
START · NEXT · PREVIOUS



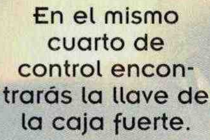
Destruye las 2 computadoras centrales y la pantalla general que se encuentran en el cuarto de control para completar este objetivo.



Objetivo C:



En el mismo cuarto de control encontrarás la llave de la caja fuerte.



GoldenEye 007

Objetivo D:



En la estación de trenes, hallarás la caja fuerte donde se encuentran los planos del helicóptero.



Llega hasta la estación de trenes, encuentra el tren de Trevelyan y abórdalo.

TIPS

Al comenzar el nivel, dirígete hacia la reja **(1)** del fondo y avanza hasta topar pared **(2)** y vé a la derecha para ir por el almacén de armas ilegales **(3)**. Trata de no hacer muchos disparos o te caerá la banda pesada.





Entra rápido al almacén y elimina a los 3 soldados que la resguardan **(4)**. Toma todas las armas y destruye las cajas en donde se encuentra el armamento ilegal **(5)**







Una vez bien armado, sal del almacen y dirígete hacia la izquierda hasta el cuarto de control **(6)** pero antes deja unas cuantas minas de aproximación, para que los soldados que te traten de sorprender, sean sorprendidos **(7)**.







Al entrar al cuarto de control, elimina rápido a los soldados de enfrente y a los de la derecha de las cajas, ármate con el lanza misiles y tírale a la molesta torreta de la izquierda **(8)**. Ahora sí ocúpate del resto de los soldados, toma la llave y destruye la megapantalla y las computadoras **(9)**.

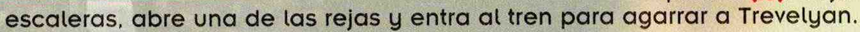
Cuando salgas, encontrarás un buen de municiones (de los incautos que se acercaron a tus minas), tómalas, camina de frente y al llegar a este punto da vuelta a la izquierda **(10)**. Así llegarás hasta este edificio que es la central de trenes **(11)**. Entra por la puerta de la izquierda, sube las escaleras y a la izquierda encontrarás la caja fuerte **(12)** en donde están los planos del helicóptero. Una vez con los planos, sal por esta puerta **(13)**, baja las escaleras, abre una de las rejas y entra al tren para agarrar a Trevelyan.











OHMSS

00 Agent: James Bond
Mission 6: St. Petersburg
Part v: Train



OBJETIVOS PRIMARIOS:

a. Destruir los frenos
b. Rescatar a Natalya
c. Localizar la Base de Janus
d. Obtener la contrasena de Boris
e. Escapar

START NEXT PREVIOUS

Misión 6: San Petersburgo



Parte V: Tren

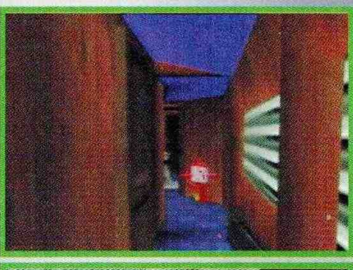
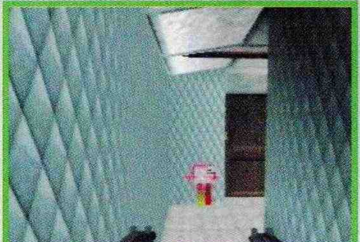




Objetivo A:





Al comenzar el nivel, Bond aparece en el último vagón. En cada uno de los vagones se encuentra un dispositivo de freno, por lo que deberás destruir 6 para que el tren se detenga.

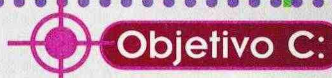


Objetivo B:

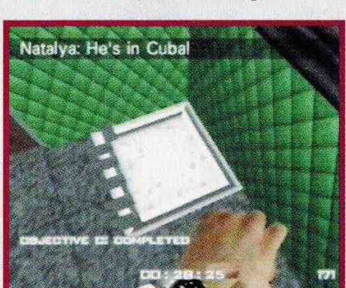
Al llegar al vagón principal, encontrarás a Ourumov, quien tiene cautiva a Natalya, así como a Trevelyan y a Xenia. Dispárale a Ourumov para liberar a Natalya.



Objetivo C:



Una vez que Natalya esté libre, podrá accesar a la información que está en la computadora del vagón principal, por lo que deberás darle tiempo antes de salir de la trampa.



Objetivo D:



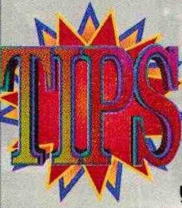
Ya que Natalya está súper entrada en Internet, dale "chance" de que obtenga la contraseña de Boris para la computadora que controla GoldenEye.

Objetivo E:

Ya con todos los anteriores objetivos cumplidos, escapa por el hueco en el piso y huye.

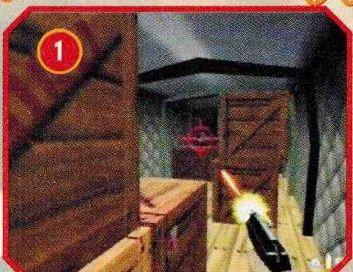


GoldenEye 007



1er. vagón: Elimina a 4 soldados a distancia, cubriéndote con las cajas (recuerda que éstas explotan con algunos disparos) (1), trata de darles en la cabeza para eliminarlos rápido y destruye el primer freno.

2do. vagón: En la primera parte te enfrentarás a 4 solados, muévete rápido y elimínalos (2). En este vagón hay 2 guardias (3) (éstos se mueven, por lo que te pueden salir de repente, descarga unas balas antes de entrar al vagón para que salgan al principio). Más adelante encontrarás a otros 4 soldados (4), destruye el segundo freno y pasa al siguiente vagón.

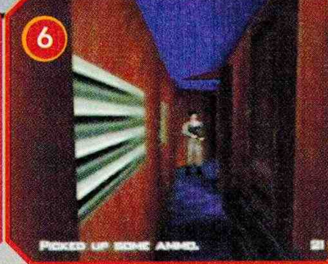






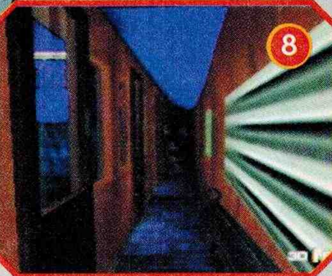








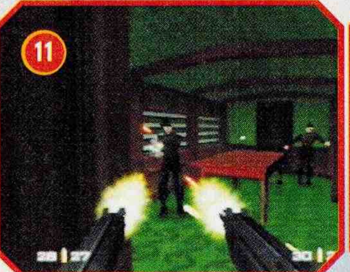
3er. vagón: Al abrir la puerta te enfrentarás a varios guardias, que con disparos saldrán de sus cuartos para hacerte frente. Sólo sé paciente y apúntales a la cabeza (5). Una vez que limpies el pasillo y avances, un guardia te saldrá por la retaguardia, así que ponte abusado (6). Destruye el 3er. freno y abre la puerta del siguiente vagón. 4to. vagón: Al entrar destruye el 4to. freno y enfréntate a otra fila de indios... perdón, de soldados (7). A la mitad del pasillo te saldrán por detrás 2 soldaditos, ¡¡¡AGUAS!!! (8). Antes de pasar al siguiente vagón, hay 2 soldados más (9).







5to. vagón: Al entrar hay un guardia (si trae las 2 UZIs, equípalas) (10). Pasando la primera puerta, encontrarás una bola de.. soldados que te enfrentarán (11). Abre la siguiente puerta y dispara a lo loco, ya que de los baños saldrán 2 tipos que estaban leyendo el Libro Vaquero y por lo tanto son muy malos, además de que los de la puerta del fondo están muy molestos debido a que estaban haciendo "cola" para entrar al retrete (12). En la siguiente puerta sólo queda un despistado junto al 5to. freno (13). Ahora regresa para darle su merecido a un tipo al que no le gustó cómo quedaron los baños con tanta ventilación y te la hace de jamón (14).



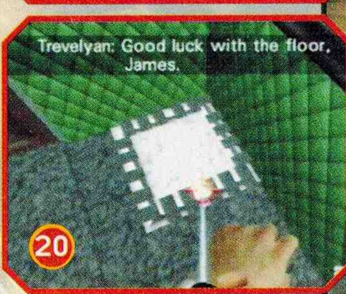


6to vagón: Entrando, dispárale al soldado que se encuentra en el fondo (15). Colócate en donde estaba el soldado, dispárale al último freno y espera a los hermanos rigual (16), quienes te dan la llave de la última puerta (por si se te cierra). Detrás de esta puerta se encuentra Alec, Xenia, Ourumov y Natalya (17).



Fase Final: Aquí empieza lo desesperante. Dispárale a Ourumov para dejar libre a Natalya, enseguida el cuarto se sellará (18). Rápidamente selecciona el reloj láser entre tus armas y destruye los remaches de la ventila del piso (19-20). Espera a que Natalya tenga toda la información antes de salir, espera junto a la ventila y cuando falten 4 segundos, sal corriendo pero ten cuidado, ya que a la izquierda de donde sales, habrá 3 soldados disparándote (21).







Ahora sí, corre por tu vida. (22)







Con esta tercera parte acabamos el curso de HTML. Comencemos viendo las formas.

Las formas, son aquellos documentos en donde el visitante mete datos para ser registrados y usados posteriormente por el dueño de la página. También sirven para "jugar" si manejas Javascripts.

La sintaxis de las formas es:

```
<FORM METHOD=POST NAME="miForma" ACTION="cgi-bin/archivo.pl">

<!— Elementos de la forma —>

</FORM>
```

Es importante que bautices a tu forma, sobre todo si vas a usar Javascripts. El atributo ACTION indica el lugar a donde toda la información va a ir a parar. El archivo que maneja esta información debe estar en un subdirectorio llamado cgi-bin (con minúsculas) y es un archivo programado en perl, c o web-sql, que va a hacer trizas a la información.

Aquí te vamos a dar una recomendación que te será muy útil. Cuando el visitante acabe de llenar la forma y presione el botón de "enviar los datos" (más adelante veremos qué onda con esto), estos van a viajar por la red hasta tu website para ser procesados. La recomendación es que antes de que los datos sean mandados por la red, los cheques usando Javascripts ya que si el visitante puso mal los datos (ej: Edad = rojo, Color favorito = 21), tienes la oportunidad de decirle que están mal. Puesto que un Javascript corre en la máquina del visitante, los datos son checados ahí mismo y si son válidos, entonces viajan por la red. Si en vez de checarlos de esta forma los mandas por la red, puedes estar metiendo cosas erróneas a tus archivos y si tu programa en perl o en c detectan el error, enviarán el mensaje de datos incorrectos de vuelta al visitante, lo que estaría causando pérdida de tiempo.

Pasemos ahora a los elementos de las formas:

1) Si deseas tener un cuadro en donde el usuario introduzca texto, pon:

```
<INPUT TYPE=TEXT NAME="miTexto" SIZE=30 MAXLENGTH=40 VALUE="Escribe aquí tu texto">
```

Con esto aparecerá un rectángulo del tamaño de 30 caracteres y que soporta una cantidad máxima de 40 caracteres que serán almacenados en la variable de nombre miTexto. Al momento de ser cargada la página y antes de que el visitante escriba algo en ella, dentro del rectángulo aparecerá: Escribe aquí tu texto, que será eliminado en cuanto el visitante borre dicho texto.

Escribe aqui tu texto

2) Si necesitas que el usuario de tu página introduzca un password, coloca el siguiente tag dentro de <FORM> ... </FORM>:

```
<INPUT TYPE=PASSWORD NAME="miPassword" SIZE=8 MAXLENGTH=8 VALUE="">
```

Aquí aparecerá un rectángulo de 8 caracteres de largo y que soporta sólo esa cantidad caracteres. El valor de este campo será almacenado en la variable miPassword. Si observas bien, el atributo VALUE tiene asociado el valor "" (dos comillas) que significa nada. El contenido del rectángulo aparece con asteriscos (*).

3) Si deseas tener un espacio más grande para que el visitante escriba más "choro", coloca:

```
<TEXTAREA NAME=miTextoMasGrande COLS=40 ROWS=5>Escribe tu choro aquí</TEXTAREA>
```

Con esto estás creando un área de texto de 5 renglones por 40 columnas y cuyo valor inicial es: Escribe tu choro aquí. Aquí el atributo VALUE no existe. El contenido de esta área de texto será guardado en la variable miTextoMasGrande.

4) Hay ocasiones que necesitas, por ejemplo, conocer los gustos de tus visitantes. Para esto puedes proporcionarle una lista de hobbies donde existe la posibilidad de marcar varias opciones. Esto lo consigues con:

```
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro1" VALUE="N64">Nintendo 64<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro2" VALUE="SNES">Super Nintendo<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro3" VALUE="VB">Virtual Boy<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro4" VALUE="GB">Game Boy<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME="cuadro5" VALUE="NES">Nintendo<BR>
```

Aquí aparecen 5 cuadritos que puedes marcar haciendo "click" en ellos. Al hacer esto, cada una de las variables toma los valores correspondientes al atributo VALUE, por ejemplo:
Si un visitante marca las opciones de la foto, entonces los valores de las variables quedan:
cuadro1 = "N64"
cuadro2 = ""
cuadro3 = "VB"
cuadro4 = ""
cuadro5 = "NES"

5) Existe la posibilidad de hacer lo mismo que en el punto anterior, pero de manera que el visitante sólo pueda escoger una sola opción. Un ejemplo de esto sería:
En caso de que quiera poner varias opciones, no podrá hacerlo ya que al presionar una segunda, la que estaba anteriormente seleccionada dejará de estarlo.

Lo anterior se logra con:

```
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" CHECKED VALUE="N64">Nintendo
64<BR>
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" VALUE="SNES">Super Nintendo<BR>
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" VALUE="VB">Virtual Boy<BR>
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" VALUE="GB">Game Boy<BR>
<INPUT TYPE=RADIO NAME="cuadro1" VALUE="NES">Nintendo<BR>
```

Si te fijas, el nombre de cada entidad es el mismo ya que, a diferencia del anterior, aquí sólo toma un valor a la vez. El atributo CHECKED hace que la opción donde se encuentre quede marcada por default.

6) Otra manera de hacer esto es con:

```
<SELECT NAME="lista">
        <OPTION VALUE="N64">Nintendo 64
        <OPTION VALUE="SNES">Super Nintendo
        <OPTION SELECTED VALUE="VB">Virtual Boy
        <OPTION VALUE="GB">Game Boy
        <OPTION VALUE="NES">Nintendo
</SELECT>
```

Con esto te aparece un recuadro que se hace menú, si presionas la flecha que trae del lado derecho.

Este elemento viene en dos presentaciones. La segunda se logra poniendo el atributo SIZE como se indica a continuación. Esto es útil cuando tienes muchas opciones.

```
<SELECT NAME="lista" SIZE=5>
        <OPTION VALUE="N64">Nintendo 64
        <OPTION VALUE="SNES">Super Nintendo
        <OPTION SELECTED VALUE="VB">Virtual Boy
        <OPTION VALUE="GB">Game Boy
        <OPTION VALUE="GBPlay">Game Boy Play it Loud
        <OPTION VALUE="GBP">Game Boy Pocket
        <OPTION VALUE="NES">Nintendo
</SELECT>
```

7) Si deseas poner un botón usa:

```
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE="Boton">
```

Este botón no hace nada, a menos que utilices el evento onClick de Javascript. El atributo VALUE indica el texto que va dentro del botón.

8) Hay ocasiones en que necesitas poner elementos invisibles. Un ejemplo sería si tuvieras una página principal que te pide nombre y password. Si están bien los datos, entonces le das la bienvenida al usuario y puede que necesites preguntarle más cosas, así que sería una descortesía volverle a preguntar su nombre, por lo tanto este valor lo puedes guardar de manera temporal en un elemento del tipo HIDDEN:

```
<INPUT TYPE=HIDDEN NAME="escondida" VALUE="$variableLlegada">
```

El valor que toma es el contenido por la variable variableLlegada, por eso tiene el $

Ya con esto puedes armar una forma en HTML. Claro, faltan 2 elementos que son vitales:

```
<INPUT TYPE=RESET VALUE="Resetear">
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Enviar la forma">
```

Con estos botones reseteas y envías la forma respectivamente. El primero va a regresar cada uno de los elementos de tu forma a su estado original. Ojo, no es un botón de borrar, es uno de resetear lo cual es muy diferente, así que no se te ocurra ponerle VALUE="Borrar" ya que esta no es la acción que lleva a cabo. El segundo manda la forma a través de la red.

Si deseas hacer el chequeo de los datos desde el lado del cliente, para que antes de que viajen por la red se hagan las correcciones, coloca:

```
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE="Enviar la forma" onClick="return checa()">
```

ó

<FORM ... onSubmit="return checa()"> al principio de la forma.

Los eventos onClick y onSubmit de Javascript ejecutarán la función de nombre checa que verificará cada uno de los valores de tu forma. Si son correctos deberá regresar un valor de verdadero (true) para que así los datos sean enviados. En caso de detectar errores, el resultado que debe regresar es falso (false) después de haber enviado un mensaje de error indicando qué error se cometió.

A continuación se presenta el código completo en HTML de una forma:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Ejemplo de una forma</TITLE>

<SCRIPT LANGUAGE=JavaScript>
<!—
```

```
function checa() {
/* Aquí va el código que checa si todos los campos tienen valores correctos. Al final hay que regresar a verdadero o falso según sea el caso */
}

function contador() {
/* Aquí va el código que cuenta cuántas veces presiona el visitante el botón. Si aprieta las veces suficientes, dale un premio */
}

<!— End JavaScript —>
</SCRIPT>
</HEAD>

<BODY TEXT=0000FF BGCOLOR=FFFFFF>
<CENTER><H1>BIENVENIDOS</H1></CENTER>
<BR>
<FORM METHOD=POST ACTION=”cgi-bin/pato.html”>

Nombre: <INPUT TYPE=TEXT NAME=”miTexto” SIZE=30 MAXLENGTH=40 VALUE=”Escribe aquí tu texto”>
<BR><BR>

Password: <INPUT TYPE=PASSWORD NAME=”miPassword” SIZE=8 MAXLENGTH=8 VALUE=””>
<BR><BR>

&#191Qu&#233 opinas de esta p&#225gina?: <BR>
<TEXTAREA NAME=miTextoMasGrande COLS=40 ROWS=5>Escribe tu choro aquí</TEXTAREA>
<BR><BR>

&#191Qu&#233 sistemas de videojuegos marca Nintendo tienes:<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro1” VALUE=”N64”>Nintendo 64<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro2” VALUE=”SNES”>Super Nintendo<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro3” VALUE=”VB”>Virtual Boy<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro4” VALUE=”GB”>Game Boy<BR>
<INPUT TYPE=CHECKBOX NAME=”cuadro5” VALUE=”NES”>Nintendo<BR>
<BR>

&#191Cu&#225l de estos sistemas crees que es el mejor?<BR>
<SELECT NAME=”lista” SIZE=5>
        <OPTION VALUE=”N64”>Nintendo 64
        <OPTION VALUE=”SNES”>Super Nintendo
        <OPTION SELECTED VALUE=”VB”>Virtual Boy
        <OPTION VALUE=”GB”>Game Boy
        <OPTION VALUE=”GBPlay”>Game Boy Play it Loud
        <OPTION VALUE=”GBP”>Game Boy Pocket
        <OPTION VALUE=”NES”>Nintendo
</SELECT>
<BR><BR>

Este bot&#243n no sirve para nada. Presi&#243nalo las veces que quieras:
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE=”Boton” onClick=”contador()”>
<BR><BR>

<INPUT TYPE=HIDDEN NAME=”escondida” VALUE=”$variableLlegada”>
<CENTER>
<INPUT TYPE=RESET VALUE=”Resetear”>
<INPUT TYPE=SUBMIT VALUE=”Enviar la forma” onClick=”return checa()”>
<BR>
</FORM>
Gracias por tu visita</CENTER>

</BODY>
</HTML>
```

El aprendizaje del lenguaje para manejar los datos que te llegan queda de tu parte, ya que esto requiere de mucho espacio.

www.tip.com

Para ponerle sonidos a tus páginas coloca este tag en donde quieras:

```
<EMBED SRC=”sonido.wav”
HIDDEN=”true” AUTOSTART=”true”
LOOP=”fasle”>
```

Si quieres que se repita el sonido, pon true al valor del atributo LOOP.

Ahora pasemos a unos consejos prácticos para la construcción de páginas para Internet:

1) No utilices más de 4 colores para el texto y el fondo ya que no se ve bien. Obviamente, las imágenes no entran aquí.
2) Utiliza colores que contrasten para el fondo y el texto. No utilices, por ejemplo, blanco para el fondo y amarillo para las letras ya que no se ve nada. Entre las mejores combinaciones están blanco y negro, blanco y azul, negro y rojo.
3) A los tags de tus imágenes siempre ponles los atributos WIDTH y HEIGHT ya que así el navegador reserva el espacio necesario para desplegar las imágenes y mientras puede acomodar el texto.
4) Puedes escalar tus imágenes usando diferentes valores a los que realmente tiene la imagen en WIDTH y HEIGHT. Sin embargo, esto no es muy recomendable ya que la máquina pierde tiempo en estar haciendo los cálculos para escalar. Mejor, si necesitas desplegar una imagen en 2 tamaños (grande y chica), ten las 2 imágenes. Es mejor tener velocidad que memoria (regla de oro).
5) Trata de no tener una página con ligas a otras páginas que a su vez tienen más ligas a otras páginas que a su vez... Esto confunde mucho a los usuarios que llegan a tu página ya que si quieren verla toda, se les va a olvidar de dónde venían. Como sugerencia, usa hasta 3 niveles de profundidad como máximo.
6) Procura que todos los elementos de tus formas tengan nombres, ya que así podrás manejar sus valores y atributos usando Javascripts.
7) Si haces una página que sea de dominio público, trata de que la información sea de interés común. A nadie le interesa cómo se llama el perro de tu vecino o cosas por el estilo. Tal vez sí se interese por qué el de la casa de enfrente trae un yeso en el brazo, ya que esto podría estar en la sección de cosas chuscas.
8) Cuando hagas páginas con frames, haz una versión para aquéllos que tienen un navegador que no los soporte.
9) También cuando estés programando los frames, al hacer un cambio no le pongas Reload, ya que el navegador guarda en "memoria caché" las páginas y en vez de desplegarte los documentos con los cambios, te desplegará los viejos. Si quieres ver los cambios selecciona la localidad donde está la dirección y dale Enter.
10) Cuando uses formas y necesites poner un menú de selección (<SELECT></SELECT>) utiliza el primer formato que te dimos cuando tengas pocas opciones y el 2o. cuando tengas muchas. Es bastante molesto tener el 1er. formato cuando existen más de 20 opciones y tu monitor es muy pequeño (ejemplo: La página de Hotmail en la parte donde te pide el país donde vives).
11) Aprende otros lenguajes como Java, Javascripts, Perl, etc. para que tu página tenga más vida. Para nosotros, Javascripts ofrece muchas ventajas y corre muy rápido, ya que todo el código le llega al usuario (a diferencia de Java) y se ejecuta en su máquina.

Finalmente tenemos que decir que ya debe estar la página en Internet o muy próxima a salir. Resulta que quien la regó fuimos nosotros al adelantar juicios, pues los ejecutivos de Gamela nos informaron oficialmente que el Home Page de Nintendo requiere una serie de autorizaciones no sólo aquí, sino también Internacionales y por esa razón no había sido echada a andar (todo esto nos enseñará a mantener cerrada nuestra bocota y no juzgar sin antes saber). Mándanos tus comentarios acerca de si quieres una página en Internet de Club Nintendo y qué es lo que te gustaría ver en ella, tomando en cuenta que aquí se puede meter información que por cuestiones de espacio no podríamos meter en la revista. Nuestra idea es poner información de juegos que son clásicos. Por ejemplo, también queremos meter los Tops que quedarían de manera permanente en este sitio y obviamente pondríamos sólo los nuevos récords en la revista. La información que sea muy relevante e importante también entraría aquí (claro, en la revista también). Otra de las secciones que queremos tener, es una en donde se hable un poco más de las personas que están detrás de la elaboración de la revista. También habrá ligas a otros lugares de interés común. Envíanos tus comentarios y qué opinas de la página. Mándanos tus comentarios acerca de si quieres una página en Internet de Club Nintendo y qué es lo que te gustaría ver en ella, tomando en cuenta que aquí se puede meter información que por cuestiones de espacio no podríamos meter en la revista. Nuestra idea es poner información de juegos que son clásicos por ejemplo. También queremos meter los Tops que quedarían de manera permanente en este sitio y obviamente pondríamos sólo los nuevos récords en la revista. La información que sea muy relevante e importante también entraría aquí (claro, en la revista también). Otra de las secciones que queremos tener, es una en donde se hable un poco más de las personas que están detrás de la elaboración de la revista. También habrá ligas a otros lugares de interés común. Envíanos tus comentarios y qué opinas de la página.

Ojalá que estos 3 cursos de HTML te sirvan y que despierten tu interés por aprender más. Si es así, existen libros muy buenos de programación de otros lenguajes para usarse en Internet.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a:
Revista Club Nintendo
Esperanza 957-Interior 402 Col. Narvarte
CP 03020 México DF Sección S.O.S.



A continuación, tenemos algunos códigos para este juego de peleas de Vic Tokai. El primero de ellos te permite elegir a los 2 jefes que tiene este juego.

Para elegir a Sonork, presiona la siguiente secuencia en la pantalla de presentación:

L,R ▲▼◀▶





Si lo haces correctamente, escucharás el grito de este personaje y ahora ya estará a tu disposición para cualquiera de los modos de juego (aún en Tournament).



Este truco es mejor que el anterior, pues te permite elegir a Sonork, pero también a Demitron. En la pantalla de presentación presiona la siguiente secuencia:

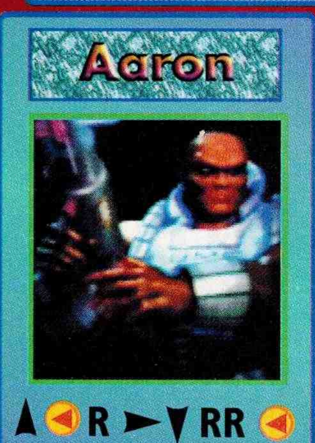
A,B,R,L, ▼▲

Si lo ejecutas correctamente, escucharás la risa de Demitron, lo cual te permitirá usar al jefe y Sub-jefe de este juego en cualquier modalidad (tanto así que hasta aparecen sus características en la pantalla de Status, dentro de las opciones).



Los siguientes códigos te permitirán ver los finales de cada uno de los personajes de este juego. Esto sólo es recomendable si no te interesa jugar con un personaje en particular, pero quieres ver qué onda con su historia. Nota: Nosotros te recomendamos que las direcciones de control las pongas con el Control Pad y no con el 3D Stick.

Aaron



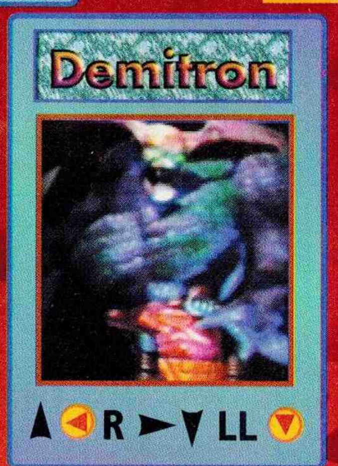
▲ ◀ R ► ▼ RR ◀

Demonica



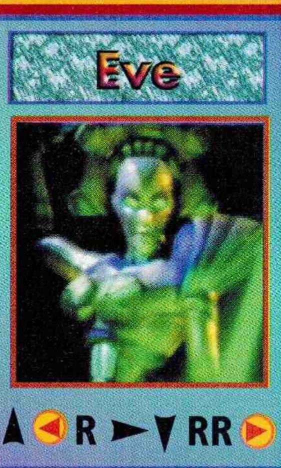
▲ ◀ R ► ▼ RR ▲

Demitron

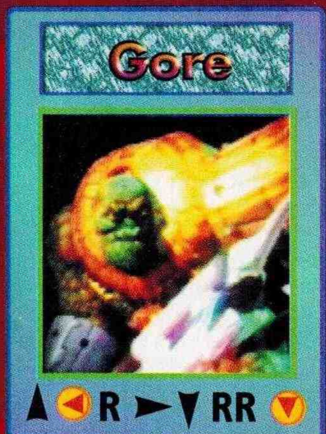


▲ ◀ R ► ▼ LL ▼

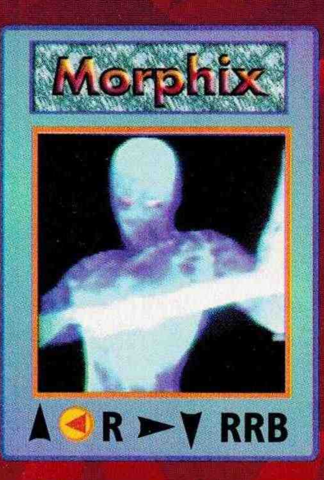
Eve



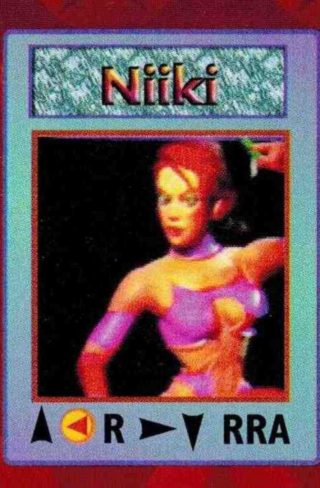
▲ ◀ R ► ▼ RR ▶



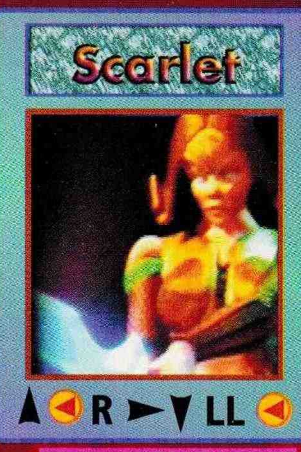
▲ ◄ R ► ▼ RR ▼



▲ ◄ R ► ▼ RRB



▲ ◄ R ► ▼ RRA



▲ ◄ R ► ▼ LL ◄





▲ ◄ R ► ▼ LL ▲



▲ ◄ R ► ▼ LL ►



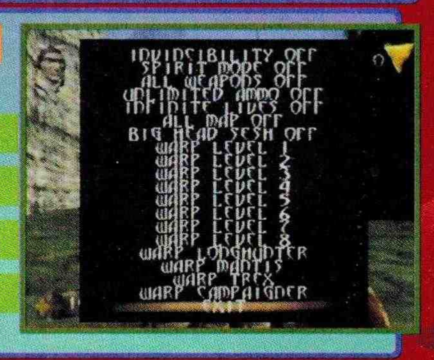


Ahora sí, aquí está el código que faltaba de este juego. Con este código podrás saltarte de nivel además de tener otras opciones como Spirit Mode o Invencibility.

Además tendrás una nueva opción que es la de All Map que te muestra todo el mapa sin necesidad de pasar por todo el nivel. También te damos otra vez todos los códigos, ya que por allí salió uno mal y otros 3 salieron revueltos con las fotos:

NTHGHTDGDCRTDTRK BIG CHEAT [Turok1] (In the eight day god created Turok)

THBST *Gallery*	**SNFFRR** *Disco Mode*	**DNCHN** ***Dana Mode***
THSSLKSCL *Spirit Mode*	**CMGTSMMGGTS** *All Weapons*	**NSTHMNDNT** ***Shoe Enemies***
FDTHMGS *Show Credits*	**BLLTSRRFRND** *Unlimited Ammo*	**LLTHCLRSFTHRNB** *Purdy Colors*
FRTHSTHTTRLSCK *Infinite Lives*	**RBNSMTH** *Robin's Cheat*	**CLLTHTNMTN** ***Quack Mode***
DLKTDR *Pen and Ink Mode*	**GRGCHN** *Greg Mode*	







Ahora si cambias el **L,L** por **L,R** al quitar la pausa te sorprenderá ver que el personaje que estabas controlando tendrá voluntad propia. Esto durará hasta que tu personaje termine el juego o hasta que sea eliminado.

¿Recuerdas la clave que publicamos en esta sección y que te permitía ejecutar los poderes Hao-Ken en cualquier momento? Por si no te acuerdas o si tu revista fue atacada por el perro, la clave es: Pon pausa y presiona:

▲ X ◄ Y ▼ B ► A,L,L



Si combinas las dos claves (primero la del poder y luego la del "piloto automático") tu peleador podrá sacar los poderes Hao-Ken sin ningún problema.



El truco sirve para los modos de 2 players y Team Challenge, también se puede hacer en el modo de 1 jugador, pero sólo podrás manejar el cursor 1 desde el control 2 y tu personaje no tendrá el "piloto automático".

Ya que estamos en esto de los "pilotos automáticos", nos vamos a pasar a este juego que está basado en un manga japonés muy entretenido (que por cierto nos quedamos esperando la segunda parte) y te vamos a dar este truco que te ayudará a dominar el juego.



En la pantalla de selección de jugador, presiona L y R, para que puedas manejar el cursor del otro jugador (el tuyo no se moverá), ahora puedes seleccionar tú mismo a tu contrincante (no importa si ya habías o no, escogido a tu peleador) y al empezar la pelea, el personaje contrario (que tú elegiste con L y R), será manejado por la computadora, y el truco seguirá hasta que uno de los dos derrote al otro en los 2 rounds reglamentarios.



Seguramente te preguntarás: "¿De qué sirve si mi personaje no tiene el truco?" Pues esto te sirve para pelear directamente contra un enemigo en especial, pues si te cuesta trabajo pasarlo, con este truco podrás practicar las veces que quieras contra él, sin necesidad de pasar por todo el juego hasta volver a enfrentarlo.



Como te habrás dado cuenta, los "super moves" son bastante rápidos como para contar el número de golpes que le conectas a tu oponente y a lo mejor te gustaría ver un poco más detenidamente algún poder. Bueno, pues te vamos a dar este tip, para que veas todo en "cámara lenta".

Tienes que poner **PAUSA**, y ahora, por cada vez que aprietes **SELECT**, la acción se moverá una fracción de segundo y volverá a estar en pausa, si vuelves a apretarlo se moverá otro poco y así sucesivamente. Ahora puedes checar lo que tú quieras con este método, ya sea un super move, un poder, etc.

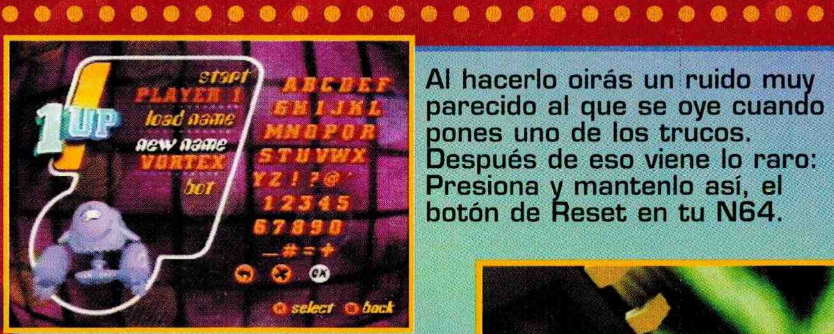


Como muchas cosas, este truco también tiene su lado malo, y es que si estás parado, tu personaje hará el movimiento que le baja el poder a su adversario, por lo cual, si quieres ver algo, tendrás que marcar primero el poder y luego poner **PAUSA**, de lo contrario, tu personaje hará el movimiento para bajar poder.

Un segundo detalle: Si estás jugando contra la máquina, esta podrá moverse a su antojo (por supuesto, en cámara lenta). Si te derrota, no festejará hasta que quites la pausa.



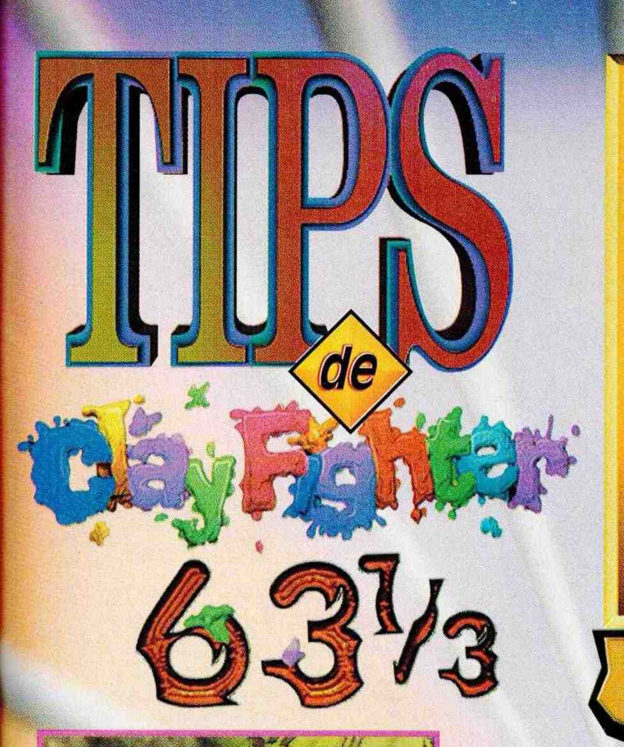
Ya en el número anterior, dimos algunos trucos buenos para este juego, pero nos faltó dar otro que es bastante ocioso, pero es nuestro deber publicarlo. Vé a la opción de New Name (dentro del modo de juego Single) y pon como nombre "Vortex".



Al hacerlo oirás un ruido muy parecido al que se oye cuando pones uno de los trucos. Después de eso viene lo raro: Presiona y mantenlo así, el botón de Reset en tu N64.

Después de 5 segundos aparecerá una animación en la que los personajes del juego son atraídos hacia un Vortex.





Sí, es cierto, de este título ya hemos dado una buena cantidad de previos y nada de nada. Pero al parecer ahora todo es diferente, pues ya tenemos la versión final del juego y hay muchas cosas nuevas desde la última vez que mencionamos algo de él. También hay cosas que se eliminaron (algunos peleadores), pero esperemos que esto ya sea definitivo y así no tendremos que seguir dando previos para el siguiente año.

A grandes rasgos podemos mencionar que Clayfighter 63 1/3 incorpora elementos de muchos otros juegos de peleas populares. A continuación una breve descripción de estos elementos.



MOVIMIENTOS BASICOS

3 botones con golpes

Primero lo básico: Como la mayoría de títulos de este género:

(débil, mediano y fuerte)

3 botones con patadas

Con combinaciones de control y botones puedes ejecutar movimientos especiales. Sin embargo -y como ya dijimos- tenemos elementos de diferentes juegos que iremos explicando. Al parecer, los personajes de este sólo se mueven en un plano, pero si presionas los botones **L o R**, ellos cambiarán de plano para evitar algunos ataques. Esto también hace girar el escenario y así lo podrás ver desde diferentes ángulos.

Nota: **Clayfighters 63 1/3 se puede jugar con el Pad o el 3D Stick, nosotros recomendamos que uses el Pad, pero si eliges el 3D Stick la función del botón L la podrás ejecutar con el botón Z.**



Si te fijas muy bien, cada peleador tiene 3 líneas de energía junto a su retrato. La primera y más grande es la de su energía y muy al estilo de KI tendrás que derrotar 2 veces a tu rival en un mismo Round para poder pasar a otro nivel.







Abajo de esta línea hay otra más pequeña y de color rojo que es denominada como "la línea de mareo"; esta línea generalmente está llena y conforme te golpean va disminuyendo; pero en cuanto te dejan de golpear se recupera automáticamente. Si esta línea de mareo desaparece en su totalidad, entonces el personaje se mareará (¡más deducciones científicas!) y quedará totalmente vulnerable a los combos de su rival

Antes de pasar a ver los movimientos de cada peleador, hay algunas cosas que no te hace ningún daño conocer.

La tercera línea (o líneas, debemos decir, ya que son 3 pequeñas) son azules y se van llenando con los golpes que recibes o los que tú das. Una vez que llenes una de las líneas, podrás ejecutar los movimientos super especiales de cada personaje y que se detallarán más adelante.

Primero que nada, para elegir un personaje al azar, presiona los botones **L** y **R** al mismo tiempo en la pantalla de selcción de personaje.





Eliges el segundo color del personaje.



Eliges a tu personaje.

Cancelas la última elección.



Cuando juegan 2 personas, podrás elegir el escenario en el que quieres pelear si presionas los botones  **en la pantalla previa al encuentro.**





Algo que se tenía planeado desde un principio y que a final de cuentas no fue cambiado, fue el hecho de poder moverte de un escenario a otro al estar peleando. La cuestión es que si ejecutas ciertos movimientos en áreas determinadas de los escenarios, mandarás a tu rival a otra escena y tú lo seguirás, para continuar con la pelea. Este elemento no es más que algo chistoso y no aporta mucho al desarrollo base del juego.









El modo de juego de Clayfighter 63 1/3 es una parodia de juegos como MK, SF y KIG. Precisamente de este último tomaron algunos conceptos. Ahora podrás ejecutar diferentes tipos de combos, siguiendo la regla de KIG. Primero que nada tienes que "Abrir" el combo, y esto lo logras con un ataque saltando o con un movimiento especial denominado "Combo Opener". Después de eso tienes que ejecutar un ataque simple conocido como auto-double para que posteriormente ejecutes un "Linker" o un "Super Linker". La práctica te hará ver que es posible realizar algunos de estos movimientos sin un orden específico -dependiendo del personaje- o saltar o agregar movimientos. Sin embargo, debes tener mucho cuidado, pues tu rival tiene la posibilidad de interrumpir tu combo con un movimiento llamado "Combo Breaker". Después de este minicurso de combología al estilo de KIG (sólo vimos algo muy básico, pues si entráramos en detalles...) pasemos a las tablas de movimientos. Estas tablas tienen más instrucciones para que no pierdas detalle. Y recuerda que todos los movimientos indicados son como si tu peleador estuviera viendo hacia la derecha.





Bad Mr. Frosty





MOVIMIENTOS ESPECIALES

Movimiento	Comando
Ice Bash	↓ ↙ ← G
Blizzard	→ ↘ → P
Ice Pick	↓ ↘ → G
Snow Ball	Carga 1seg. ← → G
Ice Skate Dash Opener	Carga 1seg. ← → P



MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

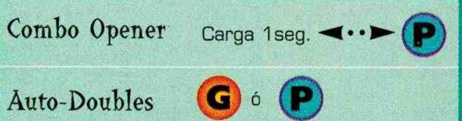
Movimiento	Comando
Frozen Frenzy	↓ ↙ ← ↓ ↘ → P
Super Kicks	↓ ↘ → ↓ ↘ → P
Super Hurricane	→ ↘ ↓ ↙ ← → P

RETOS

Reto	Comando
Reto 1	L - R - LK
Reto 2	L - R - LP

OTROS MOVIMIENTOS

Movimiento	Comando
Agarrón 1	→ HP (cerca del enemigo)
Agarrón 2	→ HP (cerca del enemigo)
Salto Atrás	← LR
Salto Adelante	→ LR



Movimiento	Comando
Combo Opener	Carga 1seg. ← → P
Auto-Doubles	G ó P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.

Movimiento	Comando
Linker 1	↘ ↓ ↙ G
Linker 2	↘ ↓ ↙ P

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer despuésde un Auto-Double.

ULTRA COMBOS

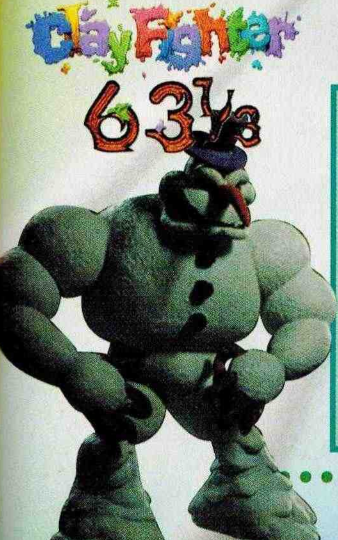


Ultra	Comando
Ultra 1	↓ ↙ ← +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 2	← ↙ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 3	↓ ↘ → +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 4	→ ↘ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.

Combo Breaker → ↓ ↓ → P

El Combo Breaker sólo se pueden hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.



CLAYTALITIES

Claytality	Comando
Hat Smash	R ↓ ↓ → (cerca del enemigo)
Snowcone Squeeze	← ↓ ↓ → R (cerca del enemigo)
Knock Off Top Half	→ ↓ ← ← (a unos pasos)
Squish Claytality	↓ ← ↓ ← (a unos pasos)
Launch from Island	↓ ↓ LR (cerca del enemigo)





MOVIMIENTOS ESPECIALES

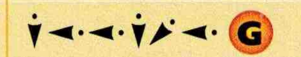
Buzz Saw	Carga 1seg. ←·→ G
Blob Raid	·→↘↓↙← P
L.A.P.D	←·↓↙ G
Dragon Glove	·→↓↘ G
Cannon	↓↙← G





MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Irvine Axe Massacre	↓↙←·↓↙← P
Super Lunge Punch	↓↘→·↓↘→ G
Overhead Axe	↓←·←·↓↙← G



OTROS MOVIMIENTOS

Agarrón	·→ **MP o HP** (cerca del enemigo)
Mallet Launcher	↙ **HP**
Salto Atrás	←·**L-R**

Combo Opener

Carga 1seg.

←·→ P

RETOS

Blobenegger	**L - MP - MK**
American Flag	**L - HP - HK**



Auto-Doubles G o P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

Combo Breaker ↓↘→ G

Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

Linkers	↘↓↙ +(cualquier Patada/Golpe)
Linker Finisher 1	·→↓↘ P
Linker Finisher 2	↓↙← G

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.

ULTRA COMBOS



Ultra 1	↓↙←·	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 2	←·↙↓	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 3	↓↘·→	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 4	·→↘↓	+(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.



CLAYTALITIES

Da Bomb	←·↓·→ (cerca del enemigo)
Meat Grinder	↓ ↓ ↓ (cerca del enemigo)
Hit and Run	↓↓←·→ **HP** (a un salto de distancia)
Squish ClaytalityL	**R** ↓ ↓ (cerca del enemigo)
Squeeze Claytality	↓ ↓ ↓·→·→ ↓ (a unos pasos)
Bite	**L**↓↓·→**R** (cerca del enemigo)
Knock Off Top Half	↓↘→**R** (cerca del enemigo)



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Movimiento	Comando
Merry-Go-Clown	P
Get 'Em, Fifi	G
Ferris Wheel	P
Overhead Attack	G

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

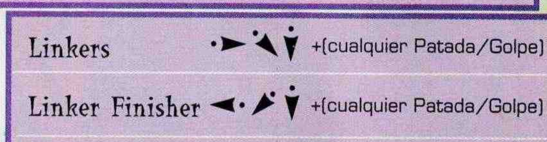
Movimiento	Comando
Welcome To The Big Top	P
Big Fifi	P
Super 3	P

Bonker



RETO

Blobenegger	L - R - LK
Agarrón	MP - HP (cerca del enemigo)



Linkers	+(cualquier Patada/Golpe)
Linker Finisher	+(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.

Combo Opener
Carga 1seg.
+(cualquier Patada/Golpe)

Auto-Doubles G ó P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

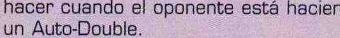






Combo Breaker P

Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.



ULTRA COMBOS

Ultra 1	P
Ultra 2	G





CLAYTALITIES

Cannon Claytality
(cerca del enemigo)

Off The Island Claytality
(cerca del enemigo)

Headbutt Claytality
(cerca del enemigo)

Earth Worm Jim



MOVIMIENTOS ESPECIALES



Movimiento	Comando
Tumbleworm	P
Fire Fire	G
EWJ Punch	G
Worm Ball	P



RETOS

"Call Me Jim"	L - R - LK
"Grrroovvy"	L - R - MK
""You Suck""	L - R - HK

Sigue en la página 76

PAGINNA 64

Este mes tenemos noticias interesantes y tienen que ver con muchos de los títulos que serán lanzados para el N64 en estos meses y los próximos.
Tenemos unos previos de juegos que nosotros creemos serán muy interesantes y otros que no se esperaban, así que pasemos a ver qué habrá próximamente.

BOMBER MAN 64



Vamos a hablar más de este juego, para dar una muy buena noticia y como pretexto para darte a conocer una decisión de Nintendo. La noticia es que este título sí saldrá en América gracias a que NOA decidió comercializarlo en este continente. A grandes rasgos (para quien se ha perdido nuestros múltiples análisis de este juego), te podemos mencionar que se juega totalmente de una forma distinta a lo que es el original Bomberman (cosa que ha pasado con la gran mayoría de franquicias que han entrado al N64 desde los 16 Bit). La cuestión es que para un solo jugador, el título es más del estilo de aventuras, donde el personaje principal ahora utiliza sus bombas para poder avanzar en diferentes escenarios, de los que tiene que encontrar la salida en un modo de aventuras típico de este sistema (tú sabes... ese donde puedes caminar libremente por el área que compone la escena). Al final de cada uno de esos mundos hay un jefe gigantesco al que debes de vencer. Y para no perder la costumbre, cuenta con el modo de batalla para 4 personajes, muy característico del nombre "Bomberman". Bomberman 64 se une a Mischief Makers como títulos excelentes que aparecieron en Japón y que definitivamente no hubieran llegado a nuestro continente, si nadie se hubiera aventado a comercializarlos. Según se rumora, es probable que Nintendo también se dedique a comercializar otros juegos programados en Japón y cuyas compañías no tienen una presencia tan fuerte en nuestro continente. En el caso específico nos estamos refiriendo a los 2 juegos de Seta (Wild Choppers y

Rev Limit). Pues según los últimos reportes, dicen que ambos juegos han sido trabajados de manera ardua por Seta y son muchísimo mejores que cuando se presentaron "de manera definitiva" hace un año en el Shoshinkai Show.



Nosotros aplaudimos esta decisión de Nintendo, pues nos permitirá conocer una buena cantidad de títulos excelentes que de otra forma hubiera sido imposible.

The Legend of the Mystical Ninja 64

A propósito del 100 aniversario de la migración japonesa a México, les tenemos el análisis de un juego muy japonés (bueno, en realidad no tiene nada que ver, pero ¡no se nos ocurrió otra forma de presentarlo!). Dejando a un lado los malos chistes (pero que sirven para cuando no sabes cómo empezar un texto), te vamos a hablar de un juego que nos parece excelente y que a simple vista es muy parecido a Super Mario 64, sin embargo tiene mucho de aventuras, RPG y acción (pareció promocional de película o ¿no?).

Este juego es 100% japonés y no nos referimos a la manufacturación, sino a idea y a todo el contexto. Este se lleva acabo en un Japón medieval (en lo que cabe del concepto, pues hay un robot gigante, computadoras, armas avanzadas y otras cosas fuera de época). Pero, bueno, lo mejor es que veamos este juego por partes, pues hay varios aspectos importantes que mencionar de él.

Mencionamos que es parecido al juego de Super Mario 64 porque es la primera comparación lógica al observarlo. Pero conforme uno lo va jugando, te das cuenta que es un título único con detalles muy padres y en el que tienes que hacer más cosas que en el mismo Mario. Cada uno de los personajes que participan en este juego, tienen diferentes formas de atacar a los múltiples enemigos que enfrentarás en varias áreas de este juego. Pero además de estar peleando, tienes que estar recabando información para saber cuál será tu próximo movimiento y obtener items especiales.

Es por eso que decimos que este juego reúne elementos de 3 géneros muy distintos entre sí, pero que aquí son combinados de una manera muy padre.

Personajes principales

En este juego puedes elegir de entre 4 personajes principales. Cada uno de ellos tiene diferentes habilidades que irá aprendiendo y que son indispensables para el buen desarrollo de la historia. Por cierto, manejaremos los nombres que tienen estos personajes en Japón, ya que no sabemos cómo les vayan a poner aquí en América. Definitivamente eso es preferible a "el ninja de los pelos parados y morados..."



Goemon

También conocido por enemigos como Fernández (lo cual le molesta bastante). Ya lo conocíamos en los anteriores Mystical Ninja para el SNES. El es el personaje principal, pues cumple con los requisitos para serlo: es intrépido, guapo, valiente y héroe de millones (en Japón, por supuesto). Como arma tiene una especie de Pipa y también puede arrojar monedas para causar daño a distancia.



Ebismaru



Eterno compañero de Goemon. También lo conocemos del primer Mystical Ninja. Tiende a hacer comentarios tontos pero sin malicia, le gustan mucho las chicas (¿y a quién no? este... pedimos disculpas a nuestras lectoras por los comentarios morbosos del redactor). Sus armas son una amplia variedad de mazos y hasta una cámara fotográfica. Tiene una forma de caminar bastante rara lo cual te hace dudar que realmente le gustan las mujeres.

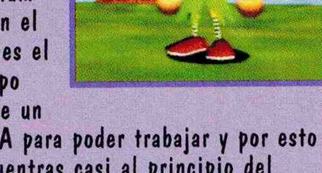


YAE



Yae se convierte en compañera de Goemon y compañía en el Goemon 2 de Super Famicon (el cual no salió en América... ¿No es esto molesto?). Le gusta siempre estar siempre bien arreglada y es la más seria del equipo. Ella vive en Zazen -que es donde se te une en este juego-. Como buena "Kunoichi" o mujer Ninja, es bastante rápida y domina diferentes tipos de armas: Desde la clásica Katana hasta la complejidad de una Bazooka con misiles teleridigidos.

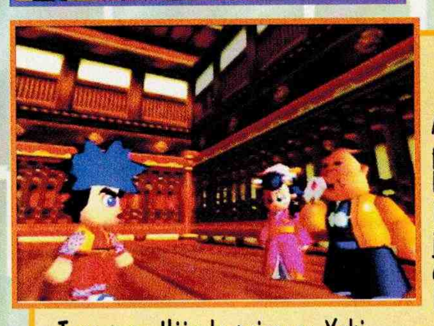
KASUKE



Chaparrito, simpático y metálico (su descripción más bien parece una adivinanza de esas obscenas). El también aparece en el Goemon 2. El es el único del equipo que necesita de un par de pilas AA para poder trabajar y por esto aunque lo encuentras casi al principio del juego (en Zazen), no puedes usarlo hasta más adelante. El es todavía más rápido que Yae y sus armas son de largo alcance.



TONO



Además de los 4 personajes principales, hay otros que son de bastante peso en la trama del juego (aunque, obviamente no puedes jugar con ellos). Los primeros que conocemos mientras se va desarrollando la historia son al Emperador Tono y su Hija la princesa Yuki. Ellos residen en el castillo de Ooedo y rigen sobre todo Japón. Este detalle sin importancia los convierte en el blanco primario de los villanos.Omitsu es amiga del equipo desde los anteriores juegos de Goemon y es casi como de la familia.



YUKI

IMPACTO



Otro personaje que tiene mucho peso en la trama del juego es Impacto. Es el típico robot al estilo Power Ranchers (por cierto saludos al Boy), con el que tendrás que detener a los robots de M. Ranko y Danshin. Este robot también apareció en los otros juegos de la serie de Goemon que no salieron en América y es una réplica de Goemon, pero más grande y con patines. El es llamado por Goemon y su equipo en algunas ocasiones para pelear contra jefes especiales. Después verás qué tipo de enemigos.



Enemigos

MARGARET RANKO Y THE DANSHIN



Ellos quieren apoderarse de Japón y hacerlo un lugar hermoso y lindo (¡Qué horrible!... Hasta repulsivo), Usando: Naves, monstruos mecánicos, entre otras cosas, para obtener sus propósitos. Otras de sus cualidades es que son muy aficionados a la música y a las grandiosas producciones al estilo de Broadway.




Estos "siniestros" personajes tienen a sus sirvientes, a los cuales conocen en el juego japonés como los Cuatro Okamas (seguramente van a cambiar en la versión americana) A ellos les encanta la belleza en grado superlativo. Los jefes les tienen mucha confianza, por lo que ellos están encargados de proteger y tripular sus naves más importantes. Por cierto, se les llama Okamas por tener tendencias emocionales un poco fuera de lo común y usar colores pastel para vestirse (por si algún padre nos está leyendo, hacemos la aclaración de que aunque aparezcan esta clase de siniestros personajes, este juego es apto para todo público).



Al principio mencionamos que este juego se desarrollaba en el Japón antiguo, por lo tanto era reglamentario para los diseñadores incluir algunos lugares típicos de este país en el juego. Obviamente muchos de ellos tienen nombres antiguos y que muy pocos reconocerán. Por ejemplo Hagure es una ciudad a las afueras del castillo de Ooedo. Esta ciudad es la más importante de Japón (según la historia del juego), tiene todo lo que podrías necesitar y hasta lo que no: como un ladrón que está en la entrada del castillo y que te robará parte de tu dinero si te descuidas. Si de cosas clásicas hablamos, no podía faltar el legendario monte Fuji (que en realidad es un volcán, así que quién sabe por qué toda la gente -entre ellos nosotros- le seguimos diciendo monte). Por cierto, la casa de Goemon se encuentra en la ciudad de Hagure, muy cerca del castillo Imperial de Ooedo y es ahí donde empieza tu aventura.






Para agregar (todavía más) variedad al juego, conforme avanzas tendrás que completar algunas pruebas para que así, los 4 integrantes de tu equipo aprendan habilidades especiales que les serán de suma importancia para poder completar el juego. No conformes con eso, los diseñadores decidieron poner en diversas partes del mapa de Japón, unas figuras de gatos (o mejor dicho "Neko") como esas que hay en las tiendas japonesas y que sirven para llamar al dinero y la clientela. Al juntar 4 de estos "nekos" obtienes un contenedor más de energía y si logras hallar absolutamente todos, podrás entrar a un modo secreto de juego (¡Ups!... ya dijimos demasiado).




Los fondos y escenarios de este juego son increíblemente manejados por los programadores de Konami, pues aunque halla objetos que estén a una distancia bastante considerable, se siguen viendo sin ningún problema. Cosa contraria a Turok, en donde para evitar que los escenarios aparecieran de la nada se usa el efecto de neblina en forma un poco exagerada; pero no hablemos de cosas tristes. Además de que estos escenarios están bien planeados, son muy bellos y algunos parecen reales (¿será porque se basan en lugares reales?). Ya que vimos estas muestras del increíble trabajo de Konami, seguro estarás pensando como nosotros: si esto son los pininos, ya queremos ver el Castlevania, un Contra, un Gradius y todos los demás juegos que caracterizan la producción de Konami (esperemos que esto lo lea el Sr. Katsuya Nagae, para que nos mande más E-proms). Definitivamente es un acierto por parte de Konami el traer este juego a América, pues tiene muchos elementos bien elaborados en cuestión de programación y creatividad, cosa que hace falta.

QUEST 64

Definitivamente uno de los géneros que no ha sido muy explotado para el N64 es el de los RPG's, pero afortunadamente eso parece que va a cambiar con la próxima aparición de juegos como Quest 64 o Legend of Zelda 64 (este último más bien lo consideramos nosotros un juego de aventuras, pero no ha faltado quien ha dicho que es un RPG). Quest 64 es el nombre provisional de este título que está siendo programado en Japón por la compañía Imagineer y que será comercializado aquí en América por THQ.

Definitivamente este juego promete bastante en diferentes aspectos que mencionaremos a continuación.

Una de las cosas de las que uno se puede dar cuenta muy fácilmente, es que los gráficos están muy padres. Este es un título muy rico en texturas, lo cual evita que se vea muy sencillo en este aspecto, como muchos juegos de primera generación para el N64 (como Super Mario 64). Lo más impresionante del caso, es que tiene una gran variedad de escenarios, con bastantes gráficos y sólo tendrá 96 Megabits de memoria.

A primera vista, parece que este juego tiene la misma cantidad de texturas que el juego de Zelda 64, pero habrá que esperar a ver un poco más de ambos juegos para no hacer conclusiones erróneas (sobre todo, porque Zelda 64 no tendrá 256 Megabits nada más porque sí).

Como todo buen RPG, en este título tienes que hacer muchas cosas que se han hecho características de este género. Para empezar, vas visitando muchas ciudades conforme avanzas en tu misión. Dentro de estas ciudades hay gente importante con la que hay que hablar para obtener las pistas pertinentes que te permitirán seguir avanzando hasta completar tu objetivo (que hasta el momento, no sabemos cuál vaya a ser, pues todavía hay cosas de este juego que no se han revelado). También en cada ciudad tendrás la posibilidad de visitar las tiendas y así adquirir algunos Items, armas más poderosas o descansar para así recuperar tu energía.





Esta es la forma en la que se desarrollan las batallas en Quest 64:
Tu personaje viene caminando por cualquiera de los mundos (Foto 1) y de repente aparecen unos enemigos de la nada (Foto 2).





Tú eliges la forma en la que los vas a atacar; puede ser con magia o con golpes con el arma que tengas en la mano -tal como se ejemplifica en la foto 3. Obviamente los enemigos también te atacan de diversas formas (Foto 4).



Debes tener mucho cuidado, si tu marcador de energía llega a 0, entonces tu personaje perecerá. Mejor suerte para la otra.

Para poder avanzar de un pueblo (o castillo) a otra zona habitada, tienes que internarte por diferentes tipos de terrenos llenos de enemigos (más adelante explicaremos cómo está la cosa de las batallas. Otro punto que nos gusta mucho de este juego). La cuestión es que en este juego se simula de cierta forma, el tiempo que pasa en forma real. Es decir: Después de dormir en un pueblo, sales al bosque más cercano y el ambiente se ve muy claro, cosa que es obvia, pues está amaneciendo. Si te internas en un bosque y te quedas ahí perdiendo el tiempo, es probable que se haga de noche, por lo tanto aparecerán otra clase de enemigos más peligrosos que los que aparecen de día.
Lo más lógico es que no te convenga estar exponiéndote a los peligros de la noche, pero también es lógico que si los diseñadores decidieron incluir esta función, es porque sólo habrá algunos eventos que se podrán realizar en la mañana, en la tarde o en la noche. Según pudimos averiguar, habrá diferentes tipos de tomas de "cámara", lo más recomendable es que uses la perspectiva clásica del juego de Mario 64, que es detrás del personaje, pero también nos comentaron que para ciertas áreas con muchos elementos, como ciudades o bosques, se emplee otro tipo de toma en modo "aéreo". En la versión preliminar que tuvimos la oportunidad de jugar, sólo estaba programada la cámara que mencionamos al principio. Realmente será interesante ver qué tan "aéreas" serán las tomas de este juego. ¿Sólo se abrirá más el campo de visión o serán del estilo de Zelda para SNES?
A diferencia de otro tipo de RPG's, el juego de Quest 64 tiene un interesante modo de pelea (una de las tantas cosas que nos parecieron interesantes).







En las batallas también puedes usar magias basadas en los 4 elementos.
Como siempre, hay magias que son más efectivas contra unos enemigos en específico.



Al principio -clásico de los RPG's- tu personaje va caminando por el bosque, el campo, el desierto, en fin, donde sea y de repente se le aparecen unos enemigos de la nada. Cuando los enemigos aparecen, el juego no cambia de pantalla ni nada por el estilo, pues la pelea se desarrolla en la parte del escenario en la que te sorprendieron.

Después de eso tienes dos opciones: la primera es luchar cuerpo a cuerpo con los monstruos muy al estilo del juego de Zelda 64. De esta forma atacarás a los enemigos con alguna de las muchas armas que se le piensan incorporar y dependiendo de qué tan poderosa o qué cualidades tenga esta arma, será el daño que sufrirán los enemigos. La segunda forma de atacar es con magia y es la que más nos gusta: con la unidad de botones C, puedes escoger qué tipo de magia vas a usar. Como es lógico, sólo hay 4 tipos de magia y están basadas en los elementos básicos: Tierra, Aire, Agua y Fuego.

Conforme tu personaje se va haciendo más poderoso, los niveles de sus magias también se harán más fuertes llegando a tener hasta 3 niveles. Pero lo mejor es que así como va subiendo el nivel de las magias, también podrás combinar 2 ó hasta 3 elementos para crear un hechizo con diferentes propiedades. Esto te da la idea de que tendrás que experimentar bastante en cada batalla para saber qué es lo que necesitas: algo para recuperar tu energía, para causar daño a tus enemigos o para confundirlos. Sin lugar a dudas habrá mucho qué hacer.

Este título tendrá 3 personajes principales: El pequeño mago que aparece en todas las fotos del juego, una niña guerrera muy rápida y un soldado de mayor edad y fuerza. Realmente no está muy claro para nosotros cómo es que se van a alternar en el juego, pues el modo en que éste se desarrolla deja ver que sólo podrás controlar un personaje a la vez, pero como mencionamos, este título está aún muy preliminar y hay bastantes cosas que quedan por decir.

Entre ellas está el hecho de saber cuál será la forma en la que podrás guardar tus datos. La primera opción que se ha manejado es que sea en la batería interna del juego, pero tampoco se ha descartado la posibilidad de que sea compatible con el Controller Pak (¿Y también con el Rumble Pak?).

Como podrás ver, este es un juego que promete mucho y que vale la pena estar esperando (sobre todo si eres aficionado a este género). Por lo pronto tenemos este adelanto y esperamos tener más información respecto a este título en los próximos números.





Tienes la posibilidad de mezclar distintos elementos para lograr combinaciones de magia. Algunas son para atacar a tus enemigos y otras para recuperar energía.



MRC es un excelente juego de carreras, y como la mayoría de títulos que salen, éste tiene una buena cantidad de trucos y retos para todos aquellos videojugadores que gustan de sacarle el máximo provecho a sus juegos. A continuación te mostraremos todos los detalles especiales que tiene este juego.



SALIDA "TURBO"



Tú tienes la posibilidad de hacer una salida a velocidad Turbo en cualquiera de los modos de juego de MRC, para lograrlo nos tenemos que basar en lo siguiente: Cuando la cuenta regresiva llegue a 0, la flecha del velocímetro de tu vehículo tiene que estar en la parte de arriba de éste (si fuera un reloj, estaría indicando las 12 en punto, checa la primera foto para que te des una idea) y en constante aceleración. ¿Verdad que es fácil? entre más cerca esté al momento de salir, mayor será la velocidad con la que lo hagas, es por eso que es difícil dar una técnica exacta para hacerlo siempre bien. Lo que te podemos decir, es que hay algunos de nosotros que comienzan a acelerar cuando el marcador está en 1, otros aceleran más o menos dejando el indicador hasta arriba y aceleran en serio, al calcular que va a llegar en 0 el marcador. La cuestión es que conociendo la base, puedas sacar la técnica que sea más fácil para ti.



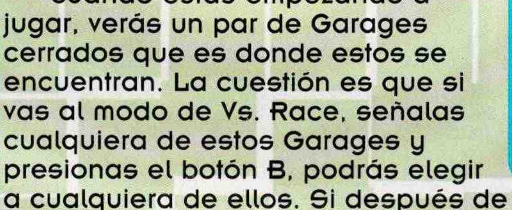


VEHICULOS SECRETOS

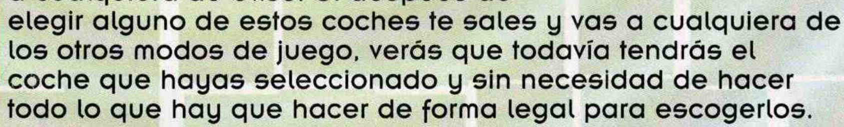
Este juego cuenta con 2 coches que son secretos (más adelante hablaremos de ellos).



Al momento de elegir tus coches cuando estás empezando a jugar, verás un par de Garages cerrados que es donde estos se encuentran. La cuestión es que si vas al modo de Vs. Race, señalas cualquiera de estos Garages y presionas el botón B, podrás elegir a cualquiera de ellos. Si después de elegir alguno de estos coches te sales y vas a cualquiera de los otros modos de juego, verás que todavía tendrás el coche que hayas seleccionado y sin necesidad de hacer todo lo que hay que hacer de forma legal para escogerlos.







Nota: Este truco, no es algo que los programadores hayan querido meter a propósito; de hecho se trata de un pequeño error que viene en la versión japonesa y que también traía el prototipo del juego. A nosotros no nos supieron decir si para la versión final americana lo iban a corregir y a la hora de escribir este artículo todavía no lo teníamos, pero incluímos este "método" por si es que no se molestaron en corregir este error.

REPETICION INSTANTANEA

Después de hacer una buena carrera en el modo de Championship y en el de Time Trial, el CPU te da la posibilidad de ver una repetición de tu carrera en la que constantemente se van ha estar mostrando tus tiempos por vuelta (y tus errores también).
Si eliges ver la repetición de tu carrera, el CPU te la estará mostrando con diversas tomas de cámara. Pero si presionas el botón B mientras está la repetición, podrás cambiar a voluntad estas tomas y fijar alguna que te guste mucho.
Ahora, si presionas y mantienes el botón A o cualquiera de los botones de la unidad C, tendrás una toma como si estuvieras viendo el coche por atrás (la toma básica para correr).









Pues básicamente lo que tienes que hacer es llegar en primer lugar (o sea, sacar las 3 Copas de Oro) en las 3 pistas del modo de Championship.
Aquí no importa el tiempo que hagas, sólo tienes que sacar las 3 Copas de Oro.





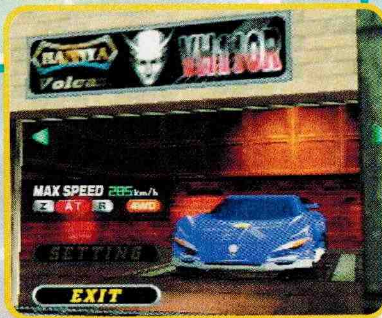
Una vez que logres lo anterior, activarás el modo de Match Race. La primera vez que entres verás un "Cinema Display" del rival al que vas a enfrentar en este modo.
Tu rival es el vehículo de nombre Hannya. En el modo de Match Race tienes que competir contra este vehículo en las 3 pistas que componen al juego. Si le ganas obtienes el "Oni", que es el equivalente a la Copa de Oro en el modo de Championship.
Tu objetivo es obtener el "Oni" de cada pista y así lo habrás derrotado y podrás usar este vehículo libremente para cualquiera de los modos de juego (aparecerá en uno de los Garages que estaban cerrados en la pantalla de selección de vehículo).















Pero la cosa no queda ahí. Después que ya puedes elegir al coche Hannya, vé de nuevo a la opción de Match Race y verás un nuevo retador de nombre Deus. Si le repites la dosis (ganarle en las 3 pistas, la diferencia es que aquí son Centauros en lugar de Onis), podrás elegir el coche Deus para jugar con él después.
Pero además de eso, también podrás elegir las pistas en modo "Mirror" o de espejo.





ATAJO



En realidad, este juego no tiene grandes atajos (más bien "rutas cortas"). Sin embargo existe uno que te ayudará mucho y que se encuentra en la pista de Down Town. Una vez que llegues al segundo "Check Point", subirás por un camino con algunas curvas y después llegarás a donde hay un árbol, un anuncio de curva y una reja que cubre una cascada; pues bien, si avanzas por donde indica la primera foto verás que hay una zona que no está protegida por la reja y así entrarás a donde está la cascada. Sigue avanzando para entrar a la men...cionada cascada y así recorrerás un camino que te evita la parte más difícil de esta pista y te adelantará bastante. Este atajo es muy útil para sacar los 2 coches secretos.



NFL QUARTERBACK CLUB 98

Hace algunos meses mencionamos que para este fin de año, sólo aparecería un juego de Football Americano para el N64, pero (afortunadamente para los que gustan de este género) desconocíamos el hecho de que Electronic Arts ya estaba trabajando en la versión de 64 Bit de su gran serie de Madden Football. Ahora que sabemos que estos 2 juegos aparecerán para este formato en las próximas semanas, es conveniente ver un poco de ellos por si estás indeciso en lo que quieres.

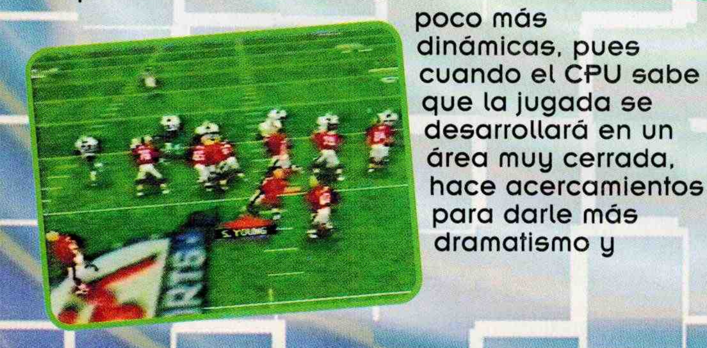
Una de las mayores ventajas de este título son sus impresionantes gráficos. Hay que recordar que este juego utiliza la máxima resolución del N64 y que aunque es imposible sacarle provecho real en un monitor normal, sí servirá para que los gráficos se vean mucho más definidos. Este juego tiene una importante cantidad de jugadas a la ofensiva, a la defensiva y jugadas especiales; cosa que ya no es algo que nos deba sorprender, sino hasta obligatorio en esta clase de juegos.



Alguna vez hablamos de él (en el reporte del E3, para ser más exactos) y mencionamos que la animación de los personajes se veía un poco cortada. Pues bien, ya tuvimos la oportunidad de ver la versión casi final y podemos decir con cierta tristeza, que será la peor parte de este gran juego. En general los jugadores se ven bien y hay algunos movimientos de los que no nos podemos quejar, pero también hay algunas animaciones que con un poco de trabajo, hubieran quedado mucho mejor. Quizá la mayor ventaja de este juego sobre su competidor (y de cual hablaremos adelante) es que este es un título con licencia de la NFL y por eso es el único que puede llevar los nombres y distintivos de todos los equipos de esta liga (si a ti te es indispensable jugar con los equipos reales, entonces tendrás que hacerlo en este juego). Además de esto, también se incluyen a todos los jugadores de esta liga, con sus números reales y sus números y nombres en sus camisetas. Los estadios de cada equipo están representados de la manera más fielmente posible. Otras opciones que veremos serán la de editar e intercambiar jugadores para hacer tu equipo más poderosos, habrá jugadores ocultos así como algunos secretitos que no deben faltar en un buen juego como éste. También existirán modos en los que podrás manipular las tomas de la cámara para que no siempre veas el juego de la misma forma.

MADDEN FOOTBALL 64

Este título es el fruto del acuerdo que firmaron Nintendo y EA para que esta compañía produjera juegos de su serie "EA Sports" para el N64 y en verdad que se trataba de un secreto muy bien guardado. Al igual que el juego de Acclaim, este título tiene un amplio repertorio de jugadas para escoger, pero la diferencia es que las que están aquí, fueron diseñadas casi en su totalidad por John Madden, así que son de lo mejor que podrás ver, no sólo en un videojuego, sino hasta en las ligas profesionales. Vale la pena mencionar que la animación es mucho mejor que la que está en el de Acclaim, los movimientos se ven más reales y también se debe mencionar que hay momentos en los que aparecen una buena cantidad de personajes en pantalla. Las tomas son un poco más dinámicas, pues cuando el CPU sabe que la jugada se desarrollará en un área muy cerrada, hace acercamientos para darle más dramatismo y cuando vas a mandar un pase, se abre la toma para que puedas ver con mayor facilidad a quién es al que le vas a enviar el balón. Un problema (no sabemos qué tan importante vaya a ser para ti) con este juego, es que no tiene la licencia de la NFL, por lo tanto los equipos están representados solamente por el nombre de la ciudad a la que pertenecen y algunas veces por el color del uniforme (como en el caso de los 2 equipos que se ven en las fotos). Pero no todo es malo, ya que al menos, los nombres de todos los jugadores, así como sus estadísticas reales sí están representadas (bueno, algo es algo ¿no?). De igual forma que con Quarterback Club, los estadios reales están más o menos representados, con la diferencia de que aquí hay algunas cosas características que le fueron incluídas para que los reconozcas más fácilmente.





Pasa a la pagina 88

¿Sabías que?
De la totalidad de servicios y reparaciones que hacemos de cartuchos de videojuegos y de sistemas Nintendo, aproximadamente el 95% fue adquirido en el mercado gris o negro.
¿Qué significa esto?
Que ese mercado no te ofrece la garantía de origen del producto y como regularmente es de contrabando, el manejo del mismo no es el adecuado, por lo que seguramente llegan golpeados y hasta estropeados.
¿Qué pasa?
¡Que cuando llegan a tu casa se descomponen!
Este es un consejo de cuates:
¡Adquiere tus sistemas y tus videojuegos Nintendo con Gamela México, el único distribuidor oficial!

Reparaciones de Productos Nintendo 96-97.

- Productos comprados en mercado gris o negro (90%).
- Productos comprados con Gamela México (10%).



Somos el único servicio autorizado por Nintendo of America para la República Mexicana, por eso reparamos tus sistemas Nintendo sólo con partes originales y la herramienta especializada.

Official Nintendo Seal Of Quality

Viene de la página 63 1/3

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES




Super EWJ Punch	↓↘→↓↘→ P
Super Propeller	↓↙←↓↙ P
Stairway to Heaven	↓↙←↓↙ G
Super Fire	↓↘→↓↘→ G

AGARRON

→ MP o HP (cerca del enemigo)

Combo Opener
Carga 1seg.

←→ G

Auto-Doubles
G o P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

ULTRA COMBOS



Linkers	↘↓↙ G o P
Linkers	→↓↘ G
Linker Finisher 2	↓↙← P

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.

Ultra 1
↓↙← +(cualquier Patada/Golpe)

Ultra 2
←↙↓ +(cualquier Patada/Golpe)

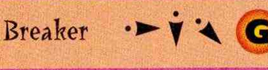
Ultra 3
↓↘→ +(cualquier Patada/Golpe)

Ultra 4
→↘↓ +(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.



CLAYTALITIES




"Cow from Sky"
↓↓↓ R-L (a un salto de distancia)

Knock Off Top Half
←↓→ (cerca del enemigo)

Squish Claytality
←←→→ R (cerca del enemigo)

Squeeze Claytality
↓→←← L (cerca del enemigo)

Launch from Island
↓↓←→ (cerca del enemigo)

Combo Breaker →↓↘ G

Nota: El Combo Breaker sólo se pueden hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

Houngan

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Over the top	↓↓ HP
Voodoo mask Smash	↓↓ +(cualquier Patada/en el salto)
Voodoo Surfing	↓↙← +(cualquier Patada)
Air Voodoo Surfing	↓↙← +(cualquier Patada/en el salto)
Curse Crawl	←→ +(cualquier Golpe)
Chicken Baseball	↓↘→ +(cualquier Golpe)
UpperKick	→↓↘ +(cualquier Patada)



RETOS

Reto 1	L - R - LK
Reto 2	L - R - LP

Voodoo Throw	→ HP (cerca del enemigo)
Voodoo Hold	→ HK (cerca del enemigo)

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

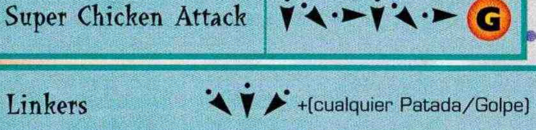
Graveyard Shift	G (Dependiendo el golpe, será el lugar en el que aparecerán las manos).
Super Twirl	P
Super Chicken Attack	G



Salto Atrás	L-R
Salto Adelante	L-R
Launch	HP

Combo Opener	P
Auto-Doubles	G o P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.



Linkers	+(cualquier Patada/Golpe)
Linker Finishers	+(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.

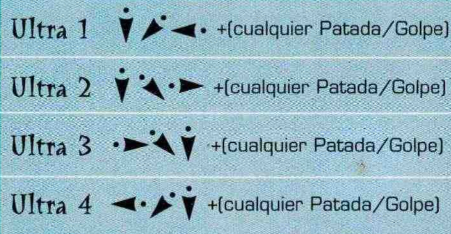
Combo Breaker

+(cualquier Patada/Golpe)





ULTRA COMBOS





Ultra 1	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 2	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 3	+(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 4	+(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.



CLAYTALITIES

Hand Grope	L (a unos pasos)
Bad hand	R (a unos pasos)
Bad Mojo	L (lejos del enemigo)
See ya Clucky	(a unos pasos)

Ickybod



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Over the Top	HP
Unearthly Travel	P
Great Punkin	G
Bats in the Belfry	G
Ghoul Roll	Carga 1seg. HP
Boohooken	G
Rising Ghoul Roll	MP
Icky Kick	MK

AGARRONES

Up'n Over	HP
Squeezer	HK
Spook Spin	MK

LAUNCH

Mantén

HP

Salto Atrás

L-R

Salto Adelante

L-R

RETO

L - R -LP

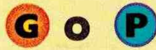


MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Icky Shuffle	→ → ← ← P
Evil Presence	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← (pegado al oponente)
Half a Loaf of Clay-fu	↓ ↘ → ↓ ↘ → P

Combo Opener
Carga 1seg.

← → P

Auto-Doubles


G o P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando



Ultra 1	↓ ↙ ← P
Ultra 2	← ↙ ↓ P
Ultra 3	↓ ↘ → G
Ultra 4	→ ↘ ↓ G

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.

Linkers	↘ ↓ ↙ P
Linker Finishers	↓ ↘ → G o P





Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.

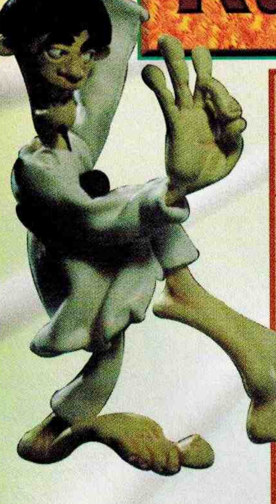
Combo Breaker	→ ↓ ↘ G





Demon Spin	← ↙ ↓ ↘ → L (a unos pasos)
Scary	↓ ↓ → R (a unos pasos)

Kung Pow



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Crane Technique	↓ ↙ ← G
Egg Fu Young	→ ↓ ↘ P
Chop Suey	↓ ↘ → P
The Crane	↓ HK (en el aire)
Nunchucks	↓ ↘ → G
Hide	→ ↘ ↓ ↙ ← P
Overhead Attack	↓ ↓ G



OTROS MOVIMIENTOS

RETOS

Pose Down	L - R - LK
Bow	L - R - MK

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

Fu Manchu ↓ ↘ → ↓ ↘ → G (en el aire)
Lo Mein ↓ ↙ ← ↓ ↙ P
Pork Fried Rice ↓ ↘ → ↓ ↘ → P



Agarrón	→ MP o HP (cerca del enemigo)
Mallet Launcher	↙ HK

Combo Opener	Carga 1seg. ← → G  o P 
Auto-Doubles	G o  P

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

Linkers	↘ ↓ ↙ G
Linkers Finisher	 ← ↙ ↓ P

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después Auto-Double.

Combo Breaker	 ↓ ↘ → P

Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

ULTRA COMBOS



Ultra 1	↓ ↙ ← +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 2	← ↙ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 3	↓ ↘ → +(cualquier Patada/Golpe)
Ultra 4	→ ↘ ↓ +(cualquier Patada/Golpe)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.

CLAYTALITIES





Bruce Lee Squish	↓ ↓ ↓ (a unos pasos)
Slice & Dice	→ → → (a unos pasos)
Round Toss	↓ ↓ → → (cerca del enemigo)
Pan Toss	→ ↓ ← ↓ (a unos pasos)

T. Hoppy

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Over the Top	↓ ↓ HP
Hoppy Stomp	Carga 1seg. ↓ → P
Jack Rabbit Punch	→ ↓ ↘ G
Hoppy Kick	← ↓ ↙ P
Rabbit Long Arm	← ↙ ↓ ↘ → MP

ClayFighter 63⅓

Reto	L - R - LK

MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES



Jack Rabbit Punc Overdrive
↓ ↘ → ↓ ↘ → G

Mega Carrot Machinegun
↓ ↙ ← ↓ ↙ ← G

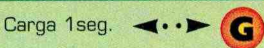
Hash'n Bash
↓ ↘ → ↓ ↘ → P

AGARRONES

Twist Toss	→ HP
HeadButt	→ → LP - LK

Launch	↙ HP
Salto Adelante	→ L - R
Salto Atrás	← L - R

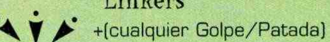
Combo Opener	Carga 1seg. ← · → G
Auto-Doubles	G o P




Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un Ataque saltando.

Linkers

↘↓↙ +(cualquier Golpe/Patada)



Linker Finishers

↓↘→ +(cualquier Golpe/Patada)

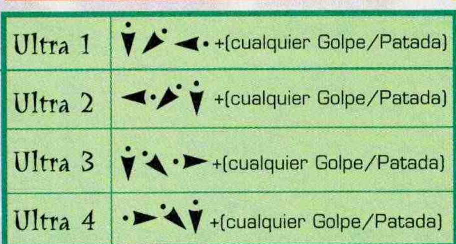
Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de Auto-Double.

Combo Breaker

→↓↘ +(cualquier Golpe/Patada)

Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

ULTRA COMBOS

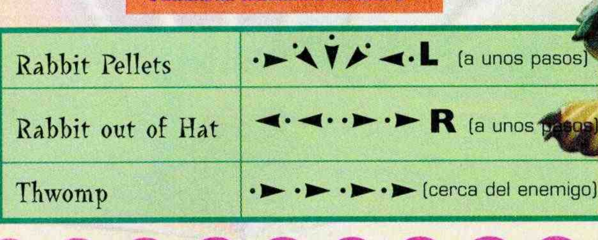


Ultra 1	↓↙← +(cualquier Golpe/Patada)
Ultra 2	←↙↓ +(cualquier Golpe/Patada)
Ultra 3	↓↘→ +(cualquier Golpe/Patada)
Ultra 4	→↘↓ +(cualquier Golpe/Patada)

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.



CLAYTALITIES



Rabbit Pellets	→↘↓↙← L (a unos pasos)
Rabbit out of Hat	← ← → → R (a unos pasos)
Thwomp	→ → → → (cerca del enemigo)



Taffy

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Over the Top	↓↓ MP
Gum Toss	→↘↓↙← P
Taffy Spit	↓↘→ G
Taffy Twist	↓↙← G (se puede ejecutar en el aire)
Jelly Roll	Carga 1seg. ← · → G



MOVIMIENTOS SUPER ESPECIALES

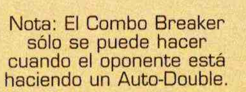
Super Twist	↓↙← ↓↙← G
Big Gun	Carga 1seg. G P (para activarlo)
Kicks O Plenty	↓↓ ← ← P

Combo Breaker

↓↙← G o P







Nota: El Combo Breaker sólo se puede hacer cuando el oponente está haciendo un Auto-Double.

OTROS MOVIMIENTOS

RETOS

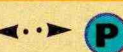
Reto1	L - R - LP
Reto 2	L - R - MP
Reto 3	L - R - HP

AGARRONES

Tossed	◄· G
Taffy Noogie	·► P

Forward Kick	↗ HK
Mallet Launcher	↗ HP

Salto Adelante	·► L - R
Salto Atrás	◄· L - R

Combo Opener	Carga 1 seg.  P
Auto-Doubles	 o 

Nota: Los Auto-Doubles sólo se pueden hacer después de un Combo Opener o un ataque saltando.

Linkers	↖ ↓ ↗  o P
Linker Finishers	↓ ↖ ► G o 

Nota: Los Linker Finisher sólo se pueden hacer después de un Auto-Double.



CLAYTALITIE

Slap Silly
↓↓·►·► R (a unos pasos)

Who da man!
↓ ↖ ► R (cerca del enemigo)

Fireworks
◄··►◄··► (a unos pasos)

Splat
L,R,L,R, (a un salto de distancia)

Ultra 1
↓ ↗ ◄· G o P

Ultra 2
◄· ↗ ↓ G o P

Ultra 3
↓ ↖ ► G o P

Ultra 4
·► ↖ ↓ G o P



ULTRA COMBOS

Nota: Los Ultra Combos se ejecutan después de un Auto-Double y cuando le queda muy poca energía al rival.



TOP GEAR RALLY 111



Vamos a seguir con la onda de los mejores tiempos, pero esta vez con este gran juego de Williams/ Kemco/Boss Studios.
El reto es el siguiente: ¿Cuál es el menor tiempo que puedes lograr en la pista de Coastline? Como tip te podemos decir que entre más temporadas vayas terminando, irás obteniendo vehículos más rápidos que los que tienes al principio, así que eso te podrá ayudar a lograr un muy buen récord.

Respuesta al reto de Agosto

108 TUROK

¿Cómo le haces para que en el display que aparece al comenzar un nuevo juego, aparezcan todos los portales activados?

RESPONDIERON ESTE RETO

Daniel Gómez Reyes
Marco A. Vázquez Ramírez
Antonio García

Como recordarás, en el mes de Septiembre no tuvimos reto, pues recordamos la cuestión del reto de Star Fox 64 para ganarte el control dorado autografiado. Sin embargo, tenemos que aprovechar este espacio para mencionar a algunos lectores que han enviado las respuestas de sus retos y que por cuestiones de tiempo no pudieron ser incluídos.





1 ISSS 64

Como era de suponerse, este juego permanece en primer lugar de popularidad y no habrá poder humano que lo saque de ese puesto en un buen rato. ¿Recuerdas que en el mes pasado mencionamos que esta versión del juego salió para Japón? Pues todo indica que todavía le hicieron más cambios. Si así es, lo mencionaremos aquí próximamente.

N64 / KONAMI

2 GOLDENEYE 007





Realmente es un peligro para todos los que laboramos en la redacción de Club Nintendo los juegos de 4 jugadores del N64: Siempre nos clavamos y nos tenemos que quedar hasta tarde para recuperar el tiempo. Es definitivo que la opción de Multiplayer es más divertida si le quitas el radar (esa la ganas con los Cheats).

N64 / NINTENDO

3 STAR FOX 64



Ya muy pronto sabremos quién será el poseedor del control dorado para el N64 autografiado por Shigeru Miyamoto. Han llegado récords que realmente nos sorprendieron y probablemente a ti también te sorprenderán cuando los veas publicados. Obviamente tenemos que agradecer tu entusiasmo al participar.

N64 / NINTENDO

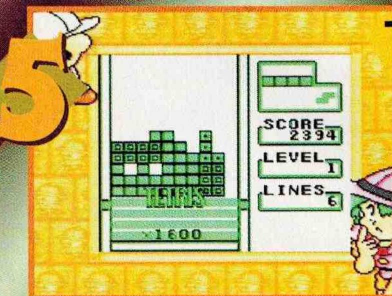
4 MISCHIEF MAKERS



La idea de ver el final completo de este juego tomando todas las gemas de color dorado es bastante original, pero también es muy cruel si no tienes mucho tiempo para buscarlas. Es por eso que decidimos publicar la ubicación de todas ellas. Unas son bastante obvias, pero hay otras que requieren de ser muy bueno con el control.

N64 / NINTENDO

5 TETRIS PLUS



Esta serie de juegos son tan buenos, que son muy pocas las quejas de los videojugadores sobre las distintas versiones que salen, a diferencia de títulos como Street Fighter. Lo más chistoso del caso es que muchos de los juegos que tienen implícito el nombre de "Tetris", ni siquiera tienen que ver con el concepto original.

GB / NINTENDO

6 MULTI RACING CHAMPIONSHIP
N64 / OCEAN

7 MACE: THE DARK AGE
N64 / MIDWAY

8 GAME & WATCH GALLERY
GB / NINTENDO

9 TETRISPHERE
N64 / NINTENDO

10 THE KING OF FIGHTERS '95
GB / NINTENDO

11 MARIO KART 64
N64 / NINTENDO

12 TUROK: DINOSAUR HUNTER
N64 / ACCLAIM

13 HERCULES
GB / THQ

14 DARK RIFT
N64 / VIC TOKAI

15 FIFA SOCCER 64
N64 / ELECTRONIC ARTS



Tiene 2 Super Promociones



En la compra de un Super Nintendo, **GRATIS** un VIRTUALBOY™

En la compra de un Super Nintendo, **GRATIS**





2 Controles y 2 Cartuchos

El sistema de Entretenimiento Familiar para siempre..

México D.F.
Taller de Luigi 535-2090
Insurgentes 687-7359
Pericentro 557-1765
Tepeyac 759-0111
T.V. Continental
564-0166, 584-1238
Interlomas 291-9651
Pab. Polanco 580-2774
Prox. Plaza Inbursa
Puebla, Puebla.
Play Force
452-641,489-363

Monterrey, N.L.
Plaza Fiesta
San Agustín 018-3751183
Mérida, Yuc.
Rakuhoko Shoji,
Plaza Fiesta 0199-432224
Guadalajara, Jal.
Mr. Sound.
Jardínes del Bosque
013-1220084
013-1222632
Plaza del Sol
Gran Plaza



Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

Búscalo con tu distribuidor autorizado, hasta agotar existencias.

FINALES

MEGA MAN X

PRECAUCION

SEPTIEMBRE 18 20XX

T. LIGHT

```
NOM ENGINEER WORK
Model CPS-9204
Copyright (c) 2105,2109,2114
NOM Corporation
All Rights Reserved
real  mem = 8192 TB
avail mem = 32768 TB
primary data cache  : 512KB
primary inst.cache  : 768KB
secondary cache     : 32768KB
login: Dr.CAIN
code : ******
>device -dvl -a
reading "M.X.S."
reading "BD-E"
reading "WARNING"
```

"X" es el primero de una nueva generación de robots que poseen una nueva característica innovadora -La habilidad de pensar, sentir y llevar a cabo sus propias decisiones-. Sin embargo, esta habilidad podría ser muy peligrosa. Si "X" llegará a violar la primera regla de la robótica "Un robot nunca deberá dañar a un ser vivo", los resultados serían desastrosos y temo que ninguna fuerza en la Tierra pueda detenerlo. Aproximadamente serán necesarios 30 años antes de que podamos confirmar de manera segura su confiabilidad. Desafortunadamente, yo no viviré para ese día y además no tengo a nadie que continúe mi trabajo. Por lo tanto, he decidido mantenerlo sellado en esta cápsula, que probará sus sistemas internos hasta que su confiabilidad haya sido confirmada. Por favor, no molesten la cápsula hasta entonces.







"X" representa grandes riesgos así como grandes posibilidades. Sólo puedo esperar lo mejor.







VILE: Inútil pieza de chatarra, ¿pensaste que podrías derrotarme?



MEGAMAN: Creo que no soy lo suficientemente poderoso como para derrotarlo...





ZERO: X, no debiste contar con que lo vencerías, él está diseñado para ser una máquina de guerra. Recuerda, aún no has alcanzado el máximo poder. Si usas todas las habilidades con las cuales fuiste diseñado, seguro te volverás más fuerte... Puede que inclusive seas tan poderoso como yo. Exploraré más adelante y recolectaré tanta información de la fortaleza de Sigma como pueda. Me encontraré contigo cuando llegues allí. ¡Hasta luego! X, yo sé que puedes hacerlo.



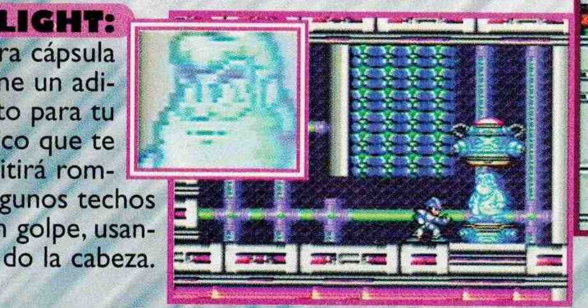
Durante su jornada, X se encuentra con 5 cápsulas:

DR. LIGHT: Con que veniste... X, te di la habilidad de escoger tu propio camino en la vida y espero que el mundo te permita elegir uno pacífico. Sin embargo, parece que ahora estás destinado a pelear. Por qué pensé que el mundo necesitaría de un nuevo campeón, he escondido cápsulas como ésta. Si las encuentras y usas, podrás incrementar tus poderes, más allá de cualquier cosa que el mundo haya conocido jamás. Párate dentro de esta cápsula y recibe un sistema de aceleración para incrementar tu velocidad. ¡Buena suerte X!





DR. LIGHT: Esta cápsula contiene un nuevo tipo de armadura. Reducirá el daño causado a tu sistema en un 50%



DR. LIGHT: Esta otra cápsula contiene un aditamento para tu casco que te permitirá romper algunos techos con un golpe, usando la cabeza.



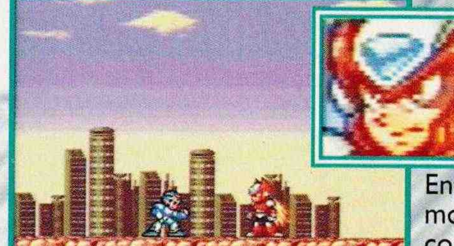
DR. LIGHT: Esta cápsula contiene una parte que incrementará las capacidades de tu X-Buster. Lo podrás usar para disparar cualquier tipo de arma.





DR. LIGHT: Te doy un regalo especial... ¡Ahora entra a la cápsula, por favor!

Después de eliminar a los 8 Maverick, Megaman y Zero se reúnen de nuevo.



ZERO: ¡Finalmente! Hemos encontrado la fortaleza de Sigma. Entremos y pongamos fin a esta guerra contra los humanos.

ZERO: Dividámonos. ¡Yo iré primero y entonces tú podrás introducirte mientras mantengo ocupada a la fuerza de defensa principal!

Al pasar por las defensas de la fortaleza, X se encuentra con Vile de nuevo.



ZERO: Apártate X, ¡Yo lo desafiaré!

Zero es capturado por Vile.





VILE: ¡X, haz lo que te digo o él es historia!



ZERO: ¡No lo escuches X! ¡Adelante, derríbalo!

VILE: ¡Sigue soñando Zero! ¡X sabe que no puede vencerme! ¡Mi "armored carrier" es más que una prueba para sus armas antiguas!


ZERO: Tal vez... ¡pero aún no he terminado!
VILE: ¡Qué acto tan mise-rable! ¡No puedo ser venci-do tan fácilmente! ¡Así X, esto es sólo entre tú y yo!
Más adelante, en el siguiente nivel de la fortaleza de Sigma, Chill Penguin, Strom Eagle y una extraña cara se enfrentan a Megaman.
VILE: ¿¡Qué demo...!? ¿¿De dónde vino esa energía?? En realidad no importa cuánta ener-gía absorbas X, aún eres demasiado débil, ¡Prepárate para ser aniquilado!
Finalmente, los otros 5 Maverick se baten en duelo con X:
Sting Chameleon
Armored Armadillo
Spark Mandrill
ZERO: X, recibí demasiado daño... Los sistemas de autoreparación no pueden con esto... Mi poder se está desvaneciendo rápido... Tu poder es mayor de lo que creía. Tal vez puedas detener a Sigma.
Megaman continúa su camino y se vuelve a pelear con Boomer Kuwanger.
Posteriormente, una araña mecánica ataca a X.
Launch Octopus

Ya con todos sus oponentes eliminados, Megaman va directamente con Sigma:



SIGMA: ¡Bienvenido! ¡Veo que te las arreglaste para llegar aquí por ti mismo! ¡Muy impresionante! Podría destruirte, pero no le quitaré ese placer a mi mascota. El sabe



cómo tratar a los traidores. Si llegaras a sobrevivir, te estaré esperando. ¡Con permiso X!





SIGMA: ¡ Excelente trabajo, X!



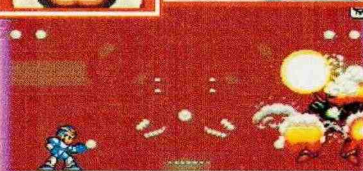
Ya veo por qué Zero contó contigo. Eres casi tan buen cazador como yo fui. ¡Pero la hora de tu destrucción ha llegado! ¡Deberías arrepentirte de haberme desafiado!



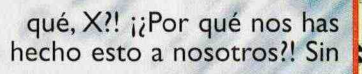


SIGMA: ¡¡¡No!!! ¡No es posible!





¡Soy un reploide! ¡No puedo ser destruído por ti! ¡¿Por





qué, X?! ¡¿Por qué nos has hecho esto a nosotros?! Sin





los humanos, mis hermanos reploides hubieran podido crear una nueva época...

Parado en el acantilado, las respuestas parecen escapársele. Sólo sabe que peleará a los Mavericks otra vez, antes de que encuentre su respuesta. ¿Cuánto tiempo seguirá peleando? ¿Cuánto durará su dolor? Tal vez sólo el X-Buster en su mano lo sabe...

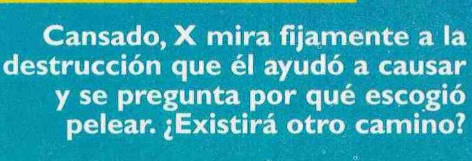




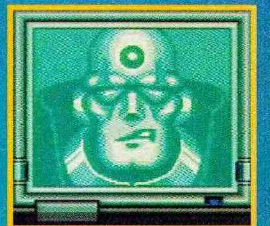
Con el tiempo encontraré otros cuerpos lo suficientemente fuertes para llevar a cabo mi mandato y regresaré. Te veré pronto X, muy pronto...



La guerra ha terminado por ahora y la paz ha sido restaurada. Pero aquéllos que se sacrificaron por la victoria, jamás regresarán.



Cansado, X mira fijamente a la destrucción que él ayudó a causar y se pregunta por qué escogió pelear. ¿Existirá otro camino?







Continuación de la página 74

Earth Worm Jim 3



Después de una larga ausencia, pronto veremos de regreso a uno de los héroes más singulares que han aparecido para cualquier juego, obviamente nos estamos refiriendo a Earthworm Jim que para el próximo año hará su aparición en el N64.

Como muchos de los personajes que aparecieron en juegos -primordialmente- de 2D, al pasar al formato de los 64 Bit, este personaje lo hará ahora en un juego con gráficos totalmente poligonales, en mundos en 3D. Como sabemos, este tipo de estructuras de juegos evita que se vuelvan lineales y así, siempre que explores un mundo, lo hagas de forma distinta a lo que habías hecho ya con anterioridad. Ya que estamos en la onda de hablar de las escenas de EWJ 3, hay que decir que este juego cuenta con 5 mundos y con más de 30 escenas a explorar en cada mundo.

La historia de este título es bastante extraña, aún más que en las anteriores versiones: Mientras Earthworm Jim se encontraba en una misión de gran peligro, recibió un fuerte golpe en su cabeza, lo cual lo dejo inconsciente y atrapado en el mundo de su subconsciente. En este caso, lo que él tiene que explorar son los complicados mundos que hay en su cerebro, para así arreglar su corteza cerebral y poder volver en sí sin ningún problema. Desafortunadamente lo que nuestro héroe va a encontrar son los 5 mundos que mencionamos anteriormente, divididos en sus sentimientos primordiales. Así pues, estará el mundo de "Felicidad" y ahí encontrará todas las cosas que lo han hecho feliz en su vida. En el mundo de "Fantasía", Jim por fin cumplirá su sueño de ser un Sheriff del Viejo Oeste. También tendremos el mundo del "Miedo", en el cual aparecerán todas las fobias de este gusano. Otro de los mundos es de la "Inteligencia" y ahí tu misión será la de resolver algunos complicados acertijos para poder ir avanzando (obviamente no vamos a mencionar cuál es el último, si no sería acabar con la sorpresa). Como podrás ver, la trama no es muy coherente que digamos, pero lo importante es que ya tenemos a este personaje de vuelta a la acción.

Cada uno de estos mundos tendrá a ciertos enemigos en particular. Algunos de ellos son ya viejos conocidos de Jim y que habitan en su mente como las peores pesadillas, como es el caso de Psycrow, Evil the Cat, Professor Monkey-For-A-Head y el número 4. Pero además de ellos, Jim se encuentra con una buena cantidad de enemigos nuevos, como es el caso de La Elite especial Bovina (un comando de vacas), Rabid (un conejo asesino) y los Zombies-Disco.

No sabemos si esto sea bueno o malo, pero esta versión de EWJ no será programada por la gente de Shiny, sino por otro equipo interno de Interplay (VIS Interactive). Por cierto, si no sabes por qué EWJ 3 será comercializado por Interplay y no por Playmates, es porque desde que apareció EWJ 2, Playmates vendió los derechos a Interplay, pero sólo hasta ahora es cuando los de Interplay podrán lanzar un juego nuevo con la licencia que adquirieron hace un par de años. Las fotos que presentamos en este artículo pertenecen a la versión de PC, pero según nos informaron, este juego será muy parecido para las plataformas en las que será lanzado y obviamente, la versión de N64 será la que tendrá mejores gráficos, así que no te confíes mucho de lo que estás viendo en estas imágenes, pues la versión de 64 Bit será mucho mejor y esto sólo es para que te vayas dando una idea de cómo será el juego una vez que esté listo. Por cierto, todavía hay algunas cosas que no han quedado claras de este título, como la forma en la que el personaje atacará, o si alguno de sus amigos la auxiliará, pero esperemos que en cuanto estén listas la imágenes de la versión de N64, también haya un poco más de información.

El Devorador afirma:

"Los hago pedazos desde que era chiquito".

Chocolate



Siempre una Rica Historia.

CHOCOLATE ES ENERGIA.

Si has vivido una historia así, llama al 250 79 62 ó al (91 800) 90 058 y cuéntanos cómo lo disfrutaste.


Ruffles®
Tiene Con Qué
COME FRUTAS Y VERDURAS